HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

cijena: 19,70 kn 500 sit

najavljujemo:
descent 2

tema broja:
hardware

veljača 1996, broj 13

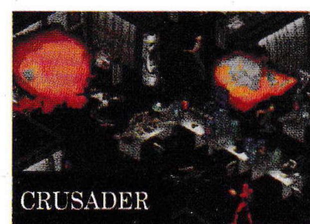
hexen
tekwar
warcraft 2
wipeout
worms
screamer
actua soccer
indycar racing 2



Unitrend

Zagrebačka 19, p.p. 120 42000 VARAŽDIN,
tel.(042) 57 355, 53 133, Pon-Petak 7-14 h
(042) 48 601, Pon-Subota 9-14 i 16-20 h







CD po europskoj cijeni

1944:ACROSS THE RHINE	369	HEROQUEST	99	RETRIBUTION	139
3 D WORLD ATLAS	429	HI OCTANE	419	SLIPSTREAM 5000	299
3 IN 1 SPECIAL EDITION	449	JUNGLE BOOK	379	SPACE CRUSADE	89
ACTUA SOCCER	329	LITIL DIVIL	99	STAR TREK: 'A FINAL UNITY'	379
BATTLE BEAST	299	LITTLE BIG ADVENTURE	449	TAKE YOUR BEST SHOT	159
BIOFORGE	449	MACHIAVELLI THE PRINCE	259	TEAM SUZUKI	89
BLOODWINGS	299	MAGIC CARPET II	449	THE DIG	469
BRICKS, BLOCKS & CLOCKS	219	MAGIC THE GATHERING	369	THE FARM	229
CD3 COMPILATION	109	MONTY PYTHON'S C.W.O.T.	299	THIS MEANS WAR	369
CD4 COMPILATION	139	MORTAL KOMBAT 3	459	TOP GUN 'Fire at Will'	369
CIV NET	299	NBA LIVE 95	449	TOYOTA CELICA	89
COLONIZATION	329	NEED FOR SPEED	449	TRANSPORT TYCOON DELUXE	279
COMMAND & CONQUER	419	NHL HOCKEY 95	349	TUNELAND	269
CRUSADER NO REMORSE	439	NHL HOCKEY 96	429	UFO / MASTER OF ORION	139
DESERT/JUNGLE STRIKE	199	NOCTROPOLIS	449	ULTIMATE FOOTBALL '95	399
EA KIDS ART CENTER	309	NORMALITY INC.	329	US NAVY FIGHTERS gold	449
FADE TO BLACK	449	PGA TOUR GOLF	449	UTOPIA	89
FALCON GOLD	329	PGA TOUR GOLF 96	449	VIRTUAL KARTS	329
FATAL RACING	329	PHANTASMAGORIA	489	WARLORDS II DE LUXE	399
FIFA SOCCER 96	399	PIZZA TYCOON	299	WING COMMANDER 3	529
FORMULA1 GRAND PRIX 2	369	POPULOUS II/POWERMANGER	129	WING COMMANDER 4	529
GAZILLIONAIRE	219	PREMIER MANAGER 3 DeLuxe	249	X COMM TERROR F.T.D.	329
GRAND PRIX MANAGER	369	REBEL ASSAULT 2	469	ZOOL 2	89



BoNuS BBS

Informacije, mreže, tehnička podrška.
Od 16 do 08 sati (w)
tel. 042 57355, 53133.

Zatražite besplatni katalog, nazovite za najnovije informacije



Mogućnost plaćanja American Express karticom!

Za detalje nazovite.

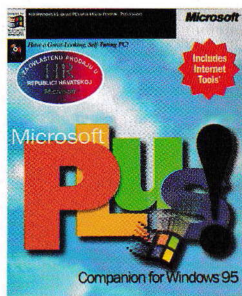


NAJPOVOLJNIJA PONUDA CD ROMova

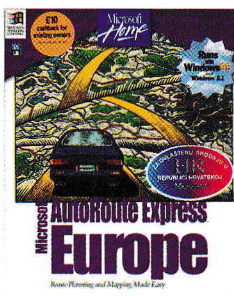
------------- MICROSOFT ------------



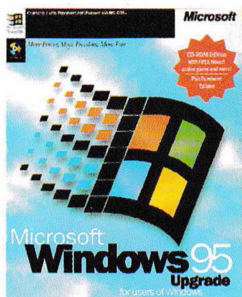
Microsoft Office.........nazovi!



Microsoft Plus!...........319kn



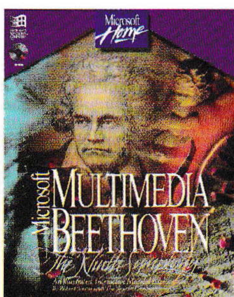
Microsoft AutoRoute...245kn



WIN95 Pan Europ....1738kn
WIN95 CD Upd.P.Eur.906kn



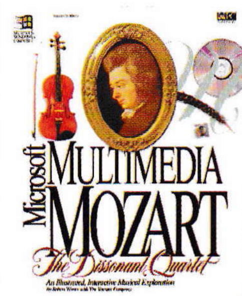
Encarta f. Win95......790 kn



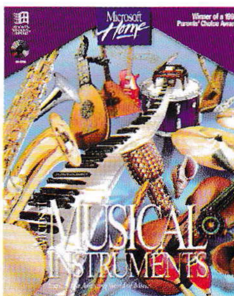
Beethovens/Stravinsky/Shubert/Strauss .... 239 kn



Ancient Lands f.Win 239 kn



Mozart 1.0 CD .... 239 kn



Musical instrum. .. 239kn

167,00 kn

BATTLEDROME +m
BODYLAND, ANNATOMMY +m
CRITICAL PATH +m
DARK L.EGIONS,Dungeon Hack +m (2/1)
DARK SUN, AL-QADIM +m (2/1)
FX FIGHTER
IRON HELIX +m
JAGGED ALLIANCE +m
LANDS OF LORE+m
Operation Body Count+m (modem/network)
OUTPOST +m +disketa 3,5"
POLICE QUEST Open Season,Blue Force+m
RED BARON, Aces Of The:Pacific,EU+m (3/1)
RELENTLESS: TWINSEN'S ADVENTURE+m
SEA WOLF, WOLF PACK+m (2/1)
SHADOW OF DARKNESS
SHADOW OF THE COMET +m
SPACE HULK+m
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY +m
SUBWAR 2050, Battle Isle 2 +m (2/1)
THE BIG RED ADVENTURE
THE CHESSMASTER 4000 TURBO+m (4/1)
THE HORDE, JUMP RAVEN+m (2/1)
THE JOUREYMAN PROJECT TURBO
USS TICONDEROCA +m
WARRIORS (4/1)
X-COM: UFO DEFENSE +m

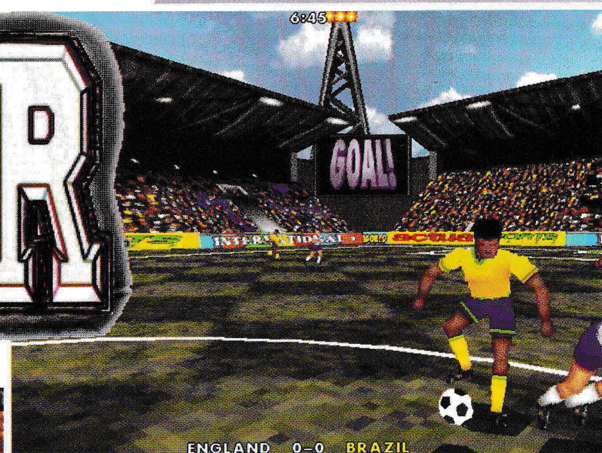
235,00 kn

1942 THE PACIFIC AIR WAR +m
1995 GROLIER Multimedia ENCYCLOPEDIA
1995 GUINESS MULTIMEDIA
1996 COMPTON*S Interactive Encyclopedia
AIR HAVOC CONTROLLER,Zeppelin+m (2/1)
Alone in the dark 2,Battle Isle,Mask+m (3/1)
ALONE IN THE DARK 3 +m
Apache,Micro Machines,Lords of Midnight(21/1)
BERLITZ LIVE! JAPANESE
CARTOPEDIA (World Atlas)
CHILDREN*S MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA
COLONIZATIONS +m
CYBERIA +m
CyClones,TransportTycoon,Christmas Lemm.(3/1)
DARK FORCES
DEATH GATE +m
DESCENT +m (3D graphic)
DOOM II +m
EARTH SIEGE, BLOEN AWAY +m (2/1)
ECSTATICA, Star Trail,Shadows Carin+m (3/1)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER +m
FIGHTER WING, ACES OF THE DEEP (3/1)
FIREFIGHTER, My Favorite Monster +m (2/1)
FLEET DEFENDER GOLD
FLIGHT COMMANDER 2 + m
Harpoon II Deluxe,Bounty Hunter,Call (3/1)
HELL: A Cyberpunk Thriller +m
HI-OCTANE, Power House, Blood Wings
History of The World (video & animations)
HOME MEDICAL ADVISOR PRO
How To WIN*95,Design Center 3D,3DFX, (5/1)
Kingdon:The Far Reaches,Pizza Tycoon,Chaos
KYRANDIA BOOK 3:Malcolm's Revenge+m
MASTER OF MAGIC +m
MECH WARRIOR 2 (31st century combat)+m
MIRAGE You against your imaginations!
MORTAL KOMBAT II +m
MOSBY*S MEDICAL ENCYCLOPEDIA+m
MUSIC MENTOR (General MIDI)
MYST +m
NINE MONTH MIRACLE+m
NOVA STORM DELTA V +m
PERFECT GENERAL II +m
QUARANTINE +m
RAVENLOFT: STONE PROPHET +m
RISE OF THE TRIAD DARK WAR +m
Slipstream 5000 (multy user netw. play)(3/1)
SPACE PIRATES
SPACE QUEST 6: ROGER WILCO
STARSHIP: COMMAND ADVENTURES+m
Super Living Books:Harry And The Haun.+m
SUPER STREET FIGHTER II TURBO
TANK COMMANDER +m (network/modem)
Terminal Velocity,Dungeon,Noctropolis (3/1)
THE VIRTUAL BODY
Theme Park,Indiana Jones,Hit theRoad+m(3/1)
U.S. NAVY FIGHTERS, Dawn Patrol (2/1)
WING OF GLORY +m
X-COM: TERROR FROM THE DEEP+m
X-WING:THE COMPLETE COLLECTIONS
ZEPHYR +m (3D graphics)

ZoLA

MALOPRODAJA:
NOVA CESTA 115
TEL. 01/339-837 FAX: 01/339-827
RADNO VRIJEME:
PON-PET: 8.30-19.30
SUBOTOM: 8.30-14.00

HACKER



Gremlinov Actua Soccer je pravi dragulj među nogometima. Krupni igrači i promjenjivi kut kamere unose pravi doživljaj u igru.



Bitka za Azeroth se nastavlja. Ovaj put Orci napadaju s kopna, zraka i vode. Visoko kvalitetna grafika i odlične animacije podižu ovu igru na tron.

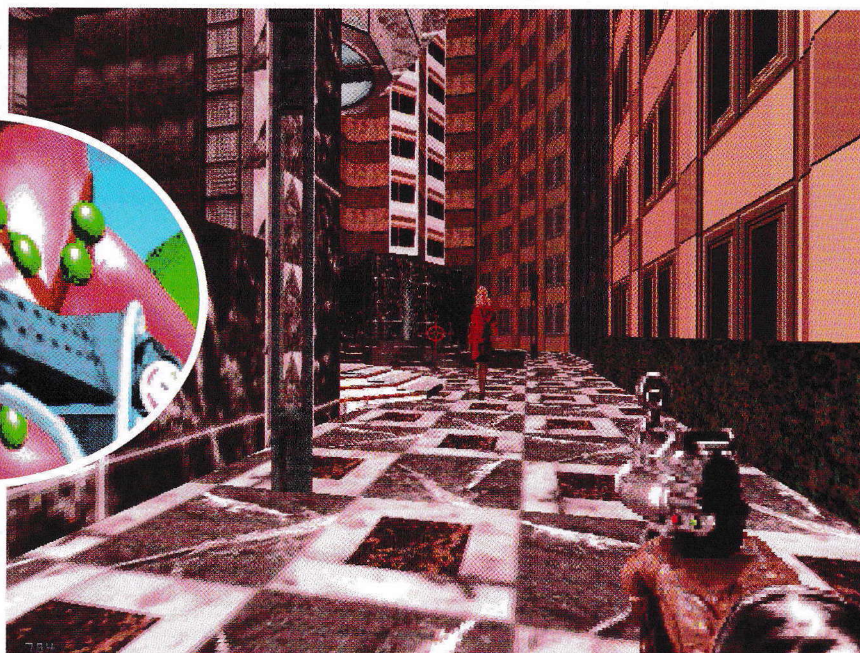
tema

igre

Worms, worms, worms. Vjerovatno se nikad niste zapitali: "Pa kako je to biti u koži maloga crva?". Sigurni smo da niste nikad ni sanjali da ćete možda jednog dana biti u njegovoj koži!







Doom klon zvan Tekwar je do sada najzahtjevnija igra ovog tipa. No, sa svojim prohtjevima ona donosi igraču i odličnu grafiku.

rubrike

hardware

software

HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS - LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

VODITELJ MARKETINGA:
Damir Maruščak

SURADNICI:
Marko Vulić, Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rubelj, Danijel Bižić, Hrvoje Kablar, Denis Kovačić, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Fran Obuljen, Tihomir Jauk, Andreja i Darko Pavlović, Dejan Brnić, Zvonimir Štrucelj, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Ivan Tojčić, Dominik Susmel, Patrik Pencinger, Filip Sladetić, Ivan Rališ

LEKTOR:
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

OSVJETLJAVANJE:
Tipograf
Anina 25, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/523-613

TISAK:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

Bok narode,

nismo mogli ni sanjati koliko će rakcija polučiti 12. broj Hackera pa koristimo priliku da ODMAH na početku razjasnimo stvari: NISMO IZBACILI STRIP, NISMO IZBACILI "ZA ŠAKU KUNA"... sve rubrike su na broju i nema razloga panici. A sada, nekoliko riječi o novom broju. Nakon naših obećanja i nakon povećanja stranica, pored novih rubrika DEMO ZONE i INTERNET, odsad ćete moći redovito pratiti i raznolike tekstove o hardveru (komentare, testove, predstavljanja...), koji nas eto, korak po korak, približavaju svjetskim standardima sličnih časopisa, a vama će pružiti dodatni užitak.

Pozdrav do sljedećeg Hackera

PISMA ČITATELJA

Štovano uredništvo,

na početku bih pohvalio kvalitetu ovog časopisa. Čitam vas od prvog broja i stvarno ste "THE BEST". Opisi igara su super, a sviđa mi se i rubrika "Legende". Pišite o avanturama SAM & MAX, INDIANA JONES AND THE TATE OF ATLANTIS i BLUE FORCE. Napišite rješenje igrice SHERLOCK HOLMES.

Pozdrav od Mitje

Rješenje igre SHERLOCK HOLMES je već pripremljeno, na zadovoljstvo svih vas koji ste to poželjeli.

(Osobito) štovano uredništvo!

Pišem vam prvi put i imam nekoliko kritika i prijedloga. Mislim da je strip rubrika za djecu i da ga treba ukinuti, on nema uopće nikakve veze s računalima. Svaki peti broj uvedite anketu o tome što valja, a što ne u Hackeru. Kviz bi bio dobra ideja npr. o izdavačima igara i konfiguracijama. Točno popunjen kviz bi se slao u redakciju i najsretniji bi dobio nagradu.

Ivan

O stripu zaista ne bismo više trošili riječi jer njegovih je poklonika velik broj i ne bi nam mogli oprostiti da ga izbacimo iz časopisa. Godišnja će anketa biti ponovno objavljena u ljetnom broju Hackera, a nagradu imaš prigodu osvojiti stalnim glasovanjem za TOP-50 ili slanjem radova za HACK GALERIJU.

Štovano uredništvo,

čitam Hacker od prvog broja i moram vas pohvaliti jer ste iz broja u broj sve bolji, ali imam nekoliko prijedloga.

1. Uvedite rubriku u kojoj ćete opisivati domaće software jer i njima treba posvetiti pozornost.
2. Rubriku Gost urednik povećajte na 4 stranice i objavite 2 najbolja opisa.
3. U svakom broju opišite jednu kompjutorsku tvrtku (Bullfrog, Blizzard, Lucas...)
4. Objavljujte adresu na INTERNET-u.
5. Otvorite stalnu nagradnu anketu.
6. Opisujte hardware.

Pozdrav iz Opatije

Dio želja već smo ispunili (rubrike o INTERNETU i HARDVERU postaju stalnim rubrikama u časopisu), dio nagrada smo podijelili u ovome broju i jedino nam preostaje da o ostalim vašim prijedlozima razmislimo i, budemo li u mogućnosti, otvorimo i neke nove rubrike.

Štovano uredništvo!

Pošto od pohvala Hacker ne postaje bolji, evo vam jedno 3,5 kg kritika. Prva kritika: prevelik broj sranica (šala mala). Dobro je što ste izbacili Trashan jer nitko ne želi lošu robu. Sada stižu kritike:

1. MISLIM da je bolje da pišete minimalnu konfiguraciju jer kad piše P5, 16 MB RAM-a to mi jedino govori da ste imali sate i sate guštanja.
2. Nadam se da je cijena samo tiskarska greška jer niste baš zablistali novogodišnjim brojem.
3. Pripazita na zbrajanje.. jer 200:4 nije 70!
4. WC 4 najavljujete već u 2 broja, ali ništa. Vaš novi suradnik D. Susmel ju je već odavno prešao, pa u čemu je onda problem?
5. Molio bih vas da vratite S.O.S. rubriku.
6. Ne znam da li su vam ove reklame i sponzori, ali kad kažete da ste povećali broj strana za 8, to nije baš točno jer na njima su samo reklame...Kužite?
7. Molim vas, kaj je sa stripom?

Nadajte se da više neće biti ovakvih pisama jer mi nije svejedno za što dajem 16+4 kn.

Kako postati GOST UREDNIK, kakve igrice treba opisivati?

Molim vas opišite igricu THE DIG i LOOM.

Danijel iz Zagreba

Povećanje cijene nije nikada ugodna odluka za izdavača niti je veselje za one koji novac daju, ali Hacker je dugo (gotovo cijeli proteklu godinu) držao istu cijenu bez obzira na veliko povećanje stranica i naše troškove koji su neprekidno rasli. No, kad si već ljut na cijenu, želimo te ispraviti, odsad časopis objavljujemo s 24 stranice u boji i to bi doista trebao biti razuman razlog za poskupljenje. WC4 je najavljena igra (INFO i NAJAVA) i mi čekamo verziju od ovlaštenog distributera koja bi uskoro trebala stići i do nas pa prema tome i na stranice časopisa. Kako s dolaskom u Hrvatsku ima neočekivanih zastoja, nismo sigurni kada ćemo opis objaviti iako možemo obećati da će to biti ubrzo. Na kraju, GOST UREDNIK je rubrika otvorena za sve vrste igara i mi očekujemo da i dalje šaljete svoje opise. Prema tome, pozivamo te na suradnju.

Štovano uredništvo!

Neću biti stereotipan pa nabrajati vaše dobre strane, već ću vas upozoriti na greške i ponešto predložiti.

Ne mogu skriti razočaranje 12-tim brojem. Svaka čast na 25 stranica više i cijeni povećanoj za svega 4 kn, no list unatoč tome djeluje isprazno. Pošto kasnite 2 tjedna, čovjek očekuje nešto nesvakidašnje, a ono ne dobijemo ni strip, ni rubriku Flashback. Zašto ste maknuli središnjih 16 stranica, koje su bile više nego korisne?

Potrebne su neke izmjene u Igrometru. Možda je NES legenda, ali to je u biti 8-bitna starudija koja odlazi u zaborav i za koju već duže vrijeme nije izašla niti jedna "poštena" igra dorasla današnjim mjerilima 586-ica i CD-ROM-a i stoga je treba izbaciti iz Igrometra, a ubaciti SEGA SATURN i SONY PLAYSTATION (JER OVE KONZOLE TO SIGURNO ZASLUŽUJU). Ako imalo držite do kvalitete Hackera, onda vam je ovo primarni zadatak.

U prvih 10 brojeva uvijek ste nam dali nešto novo pa je, u skladu s tim, potrebno otvoriti nove rubrike i redizajnirati stare da ne izgubite na privlačnosti budućih brojeva i da biste povećali neizvjesnost koja će tjerati čitatelje da kupe novi broj.

Da li Lucas Arts, Origin, Virgin, Elektronic Arts i druge bolje izdavačke kuće najavljuju proizvodnju svojih igara i za PLAYSTATION? Da li će Rebel Assault 2, The Dig, WC4 te NBA LIVE '96 izaći i za ovu konzolu?

Kritike shvatite u dobroj namjeri.

Zlatko iz Karlovca

U redakciju je stigao velik broj pisama u kojima se raspitujete o novoj konzoli SONY PLAYSTATION. Naravno da ona zaslužuje svoje mjesto u časopisu i kao što možeš primijetiti uvrstili smo je u igrometar i bit će joj posvećeno dovoljno pozornosti. Sve veće izdavačke kuće već rade igre za PLAYSTATION (jedino nismo sigurni i za Lucas Arts) tako da možemo očekivati i sve bolje naslove i na toj konzoli (WC4 je u izradi, a dok čekaš tu je Wing Commander 3). Na kraju, hvala na kritikama i prijedlozima.

Štovano uredništvo,

pišem vam po treći put i svaki put sam vas hvalio, ali prošli broj me nagnao da napišem i kritike.

1. Gdje je strip? Niste ga valjda zaboravili staviti? Niste ga valjda ukinuli? Ako jeste, mogli ste nas obavijestiti.
2. Gdje su pretplatnički kuponi, kuponi za oglase?
3. Umjesto postera Mortal Kombat 3 mogli ste staviti kalendar.

Kako bilo da bilo moram vas i pohvaliti:

Dobra je novouvedena DEMO ZONA i SAVJET VIŠE. Sviđa mi se i Retrospektiva '95, samo što znače slova L,P, G,T,N,S.

Dobro je što ste povećali broj za 24 stranice. Doduše sada Hacker dođe 20 kuna, ali i to nije puno.

Uz Legende mogli biste napisati i igrometar. Vlasnik sam stare Amige 500 i PC-a 286 i sumnjam da ću moći kupiti novu Amigu ili Pentium (puno nas je takvih) pa bi mi to puno pomoglo.

Antun

P. S. Pusa curama u uredništvu!!!

12. broj Hackera je objavljen u nešto drugačijem izdanju; umjesto nekih rubrika veći smo broj stranica posvetili isključivo igrama.

A sada pojašnjenje: L - legenda, T - tema broja, F - Flashback, P - Pd Zone, S - Savjet više i G - Trashcan

Štovano uredništvo!

Uz sve pohvale Hackeru imam i nekoliko pitanja, primjedbi i prijedloga:

1. Koja je minimalna konfiguracija za FIFU?
2. Da li se stari brojevi mogu naručiti posebno (bez pretplate), kako i po kojoj cijeni?
3. Mislim da biste igrometar trebali staviti kraj svake opisane igre i napisati minimalnu konfiguraciju iako je ona negdje u tekstu možda već navedena.
4. Naručio sam i dobio ENCIKLOPEDIJU IGARA, ali neke stranice su prazne. Mogu li vam je vratiti pa da mi pošaljete ispravnu i ako mogu, moram li poslati i poklon diskete koje su ispravne?

Mihael

1. Minimalna konfiguracije: 486/40,4MB RAM

2. Nazovi u redakciju ili naruči putem kupona.

3. Trenutno nismo u mogućnosti zbog tehničkih razloga.

4. Naravno, da si nam poslao adresu problem bi već bio riješen.

Štovano uredništvo,

vaš sam (ne)vjerni čitatelj od prvog broja pa sam duboko potresen vašom neodgovornošću.

Unatoč uobičajenim zabludama, igre su važnije od ostalih programa i stoga je neoprostiv vaš pristup Mortal Kombatu 3. Naime, većina navedenih kombinacija (završnice) ne radi. Budući da sam ovaj broj kupio specijalno zbog MK3, nadam se da ćete svoju grešku ispraviti već u sljedećem broju.

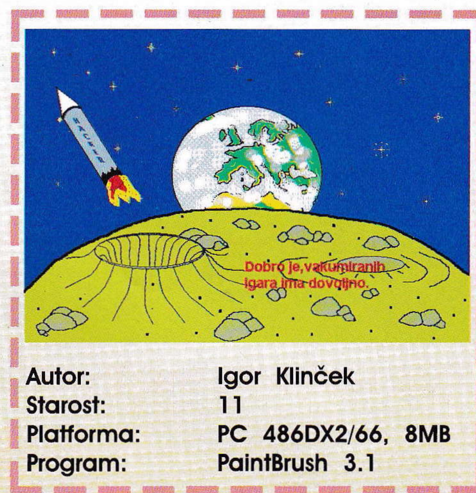
Nisam samo ja imao ovih problema.

P.S. Što je sa stripom?

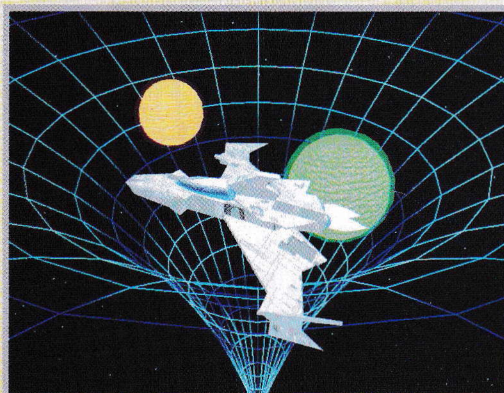
Puno pozdrava šaljem vam ja

Pogledaj u rubrici S.O.S.



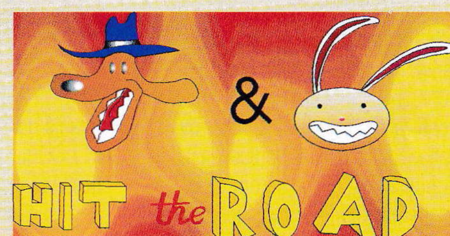


Autor: Igor Klinček
Starost: 11
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: PaintBrush 3.1

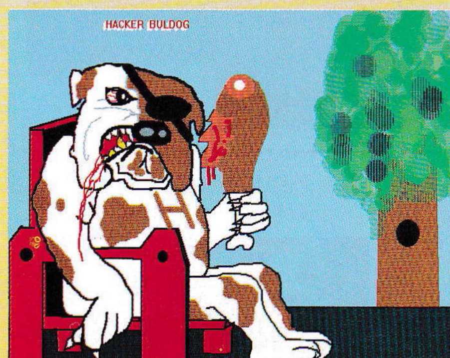


Autor: Dražen Ruzmajer
Starost: 18

Ove odlične slike su napravljene u 3D Studiu, na 386 sa samo 40 MHz i 4MB rama. Možda vam se čini nevjerovatno, no Dražen nam je poslao još nekolicinu slika rađenih na ovom stroju i sve su bile odlično napravljene. Samo tako Dražene, puno pozdrava tebi i cijelom Belišću od redakcije Hackera.



Autor: Jelena Kos
Starost: 13
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: CorelPhoto-Paint



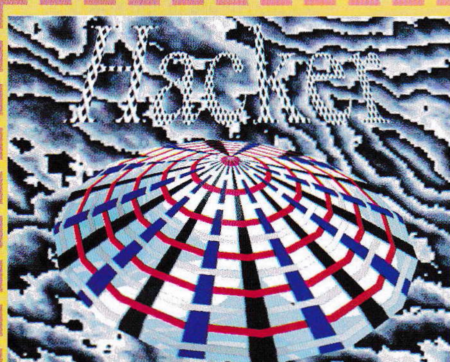
Autor: Jasmin Fijačko
Starost: 13
Platforma: PC 386/40, 2MB
Program: PaintBrush



Autor: Marko Večerić
Starost: 14
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: PaintBrush 3.1



Autor: Ivan Kapović
Starost: 16
Platforma: PC 486DX4/100, 8MB
Program: PaintBrush 3.1



Autor: Petar Vlatečić
Starost: 14
Platforma: PC 486DX/50, 4MB
Program: Caligari True Space



Autor: Irena Maleković
Starost: 19
Platforma: Amiga 1200, 2MB
Program: DeluxePaint 4



Autor: Filip Višnjić
Marijan Doboš
Starost: 14
Platforma: Amiga 500, 1MB
Program: DeluxePaint 3.0

Info

Bud Tucket in the Trouble PC CD

Za rijetko koju programersku kuću možemo reći da uvijek radi vrhunske igre, ali za Lucas Arts to možemo reći. X-WING, TIE FIGHTER, INDIANA JONES, FULL THROTTLE samo su neki naslovi potekli iz Lucasove radionice. Njihova avantura INDIANA JONES 4 postala je mjerilo vrijednosti za sve avanture. Upravo ovih dana iz Lucasove radionice izašla je avantura koja bi mogla biti dostojan nasljednik Indijeve tradicije. Odličan humor, više nego dopadljiva grafika i već dobro poznat i jednostavan način



igranja dovest će igru BUD TUCKET IN DOUBLE TROUBLE na sam vrh top ljestvice igara. Odlična vijest za sve ljubitelje avantura, u ova vremena kad je proizvodnja avantura pala na minimum.

Lucas Arts



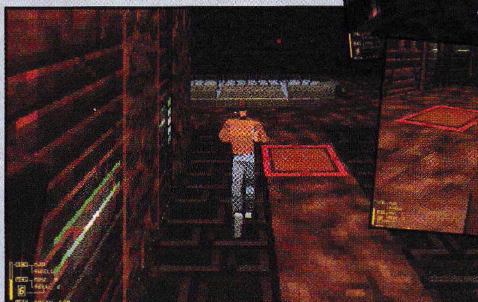
Fade to Black Playstation PC CD

Mnogi nisu očekivali da će se poznata nam kuća Electronic Arts odlučiti izbaciti na tržište još poznatiju nam igru Delphine Softwarea za PSX. No ipak, Fade to Black je stigao. Na PSX-u je napravljen u niskoj rezoluciji, u 256 boja. Igra je odlično napravljena, pa će svi oni koji su do sada pratili avanturu poznatog nam Conrrada (Flashback) biti potpuno zadovoljni.

Electronic Arts







Escalation PC CD



Nakon igara COMMAND & CONQUER i WARCRAFT 2 svijet je polako, ali trajno poludio za ovakvim strategijama. Stalno se izmišljaju nove igre koje bi trebale držati hackere prikovane za ekran i izvući im i zadnju kunu. Najnovija od njih svakako je ESCALATION. Scenarij po kojem je igra rađena podjednako je katakližmičan kao i u svim drugim strategijama - ili ti njih, ili oni tebe, naravno, nakon milijun godina ratovanja, kada je sve spaljeno. No ESCALATION se ipak razlikuje jer ovdje je potrebno imati i menadžerskih sklonosti, budući se sve što vam je potrebno za ratovanje, kupuje na svjetskim tržištima. A morat ćete voditi brigu o vojničkoj hrani, gorivu za vaše jedinice, metalu za oružje. Višak možete prodavati, a manjak nadoknađivati kupovanjem. Ograničeni budžet morat ćete pažljivo raspoređivati i sami odlučivati za što ćete izdvajati sredstva (da li za unapređenje poljoprivrede, inustrije ili tehnologije). Sve u svemu, djeluje dosta složeno i ukoliko ste razorili dva gore spomenuta naslova, pričekajte još malo pa eskalirajte.

Foody PC CD

Priča je ona koju profesorice nikad "ne kupe": oteli me svemirci. A baš se to dogodilo našem junaku FOODYJU na putu u školu. Iako je krenuo u školu u nakani da dobije peticu iz zalaganja, ispriječila se viša sila iliti vis major. S nebesa su se spustili svemirci i poveli FOODYJA kući. Svojoj, naravno. A tada se FOODY našao u novoj arkadnoj igri koja se sastoji od sedam nivoa koje on mora ispreskakati. Riječ je o krajolicima planeta na kojem se on sada nalazi pa će naš junak skakati kroz džunglu, slanu i običnu pustinju, polarne krajeve, podmorje i ostale krajeve o kojima je dosad samo čuo u školi. Nakon POCAHONTE ova je igra više nego dobrodošla za sve ljubitelje arkadnih igara.



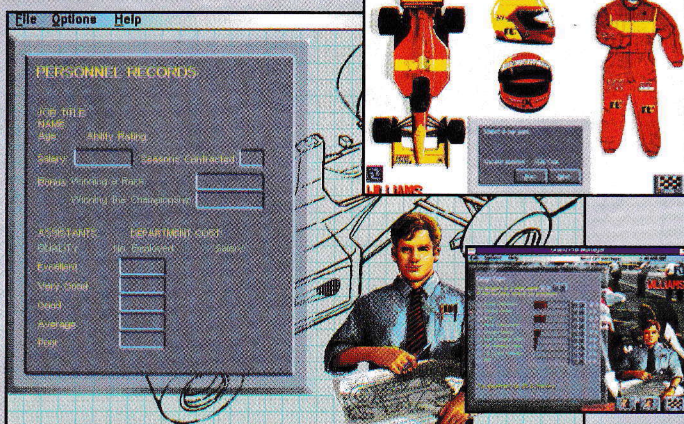


Grand Prix Manager PC CD



Dugo najavljivana igra, o kojoj se puno toga reklo, napokon je ugledala svjetlo dana. GRAND PRIX MANAGER kojeg je proizvela tvrtka MICROPROSE pojavio se na tržištu i obradovat će kako ljubitelje managerskih igara, tako i ljubitelje formule i svega onoga što se oko nje zbiva. GPM se temelji na stvarnim momčadima iz cirkusa FORMULE 1, tako da ćete moći odabrati momčad koju ćete onda voditi do vrha. Ova managerska igra je nevjerojatno detaljna i iscrpna pa ćete moći odlučivati i o najsitnijim detaljima vezanim uz formulu, njen dizajn, momčad, mehaničare, plaće, sponzore i još milijun drugih stvari. GPM nam dolazi na CD formatu u rezoluciji 800x600x256 i to za WIN 3.11 i 95.

Microprose



Doom Playstation



Sada ćete se sigurno zapitati: "Pa zašto je Doom stavljen u info, ta igra je napravljena prije 2 godine!?". Potpuno ste u pravu! No, to nije onaj stari Doom. Ovaj je puta Sony pošteno ispraznio džepove kako bi platio izradu Dooma za Playstation. Naravno, da je to onaj stari Doom, ne bismo ga ni spominjali, no ovaj put je to mješavina Dooma 1 i Dooma 2. Naime, Sony je dogovorio izradu Costume Edition Dooma, koji sadrži oko 20 nivoa iz prvog Dooma i oko 20 nivoa iz Dooma 2, a tu je još dogovoreno i 10 potpuno novih nivoa. Sva standardna oružja su tu, a napravljena je i mogućnost povezivanja dvije konzole, kako biste mogli iskaliti bijes na najbližima.

Id Software

3D Hyper Pinball PC CD

Već kao po nekom pravilu VIRGIN uvijek proizvodi odlične igre. Tako je i ovaj put. 3D HYPER PINBALL prvi je VIRGINOV 3D fliper i opet je trenutno najbolji 3D fliper. Njegovih šest ploča moguće je pokrenuti u 320x200, 640x480 i 800x600 rezolucijama, a možete odlučiti hoćete li imati 3D puni ili skrolirajući ekran ili 2D skrolirajući ekran. Tako odabirom 3D punog ekrana na svoje dolaze oni koji ne vole da im se ekran "šeće" za vrijeme igranja. Ploče su vrlo pregledne i fliper je igriv "do besvjesti", tu su još i odlični zvučni efekti. Ukratko, najbolji 3D fliper na tržištu i primjeren početak 96-te za VIRGIN.

Virgin



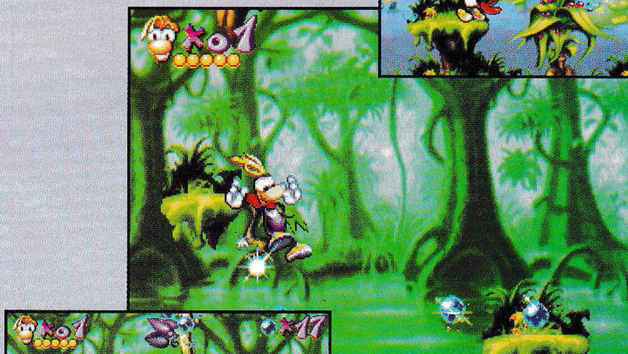
Rayman Playstation Saturn PC CD

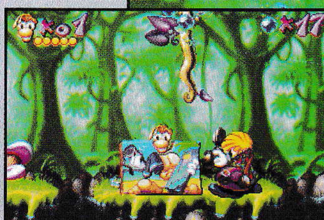
Nakon što je pobrao većinu nagrada u časopisu EGM za najbolju muziku i animaciju na 32-bitnim konzolama za 95-u godinu, RAYMAN se pojavio i za PC računala. Dobro poznat na SATURNU, JAGUARU i PLAYSTATIONU podjednako je simpatičan i na PC-u. RAYMAN je klasična arkadna igra sa zaista impresivnom animacijom i pravom "crtić" grafikom. UBI SOFT ENT. napravio je zaista arkadnu igru godine.

Ubi Soft







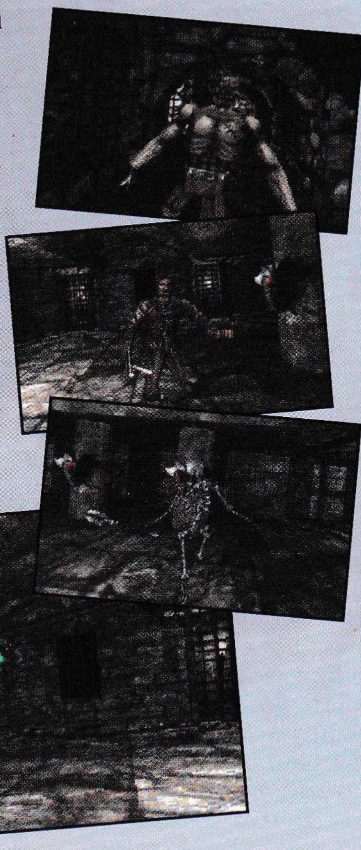


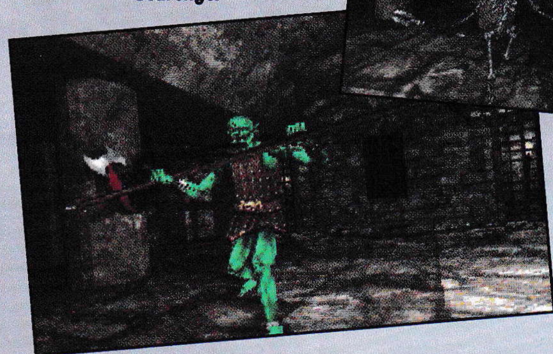


Into the Shadows Saturn PC CD

U ožujku bi se trebala pojaviti 3D igra INTO THE SHADOWS koja je po svemu najviše nalik igri ALONE IN THE DARK. Njezin izdavač SCAVENGER napravio je odličan posao jer igra ima odličnu 3D grafiku i nevjerojatno glatku i brzu animaciju koja će se brzo vrtiti i na 486/66 pločama. U igri vi se nalazite u ulozi ERICA LIONHEARTA i morate spasiti dijete zatočeno u tamnici zlog čarobnjaka koji ga želi prinijeti kao žrtvu u nekom ludom ritualu. Znajući to, vi se spuštate u tamnicu i borba počinje. Osim za PC ova se igra treba pojaviti i za SEGA SATURN konzole.

Scavenger





Supreme Warrior PC CD Mac

Pravi potez učinit će vas uvaženim ratnikom, krivi potez učinit će vas sopranom. Tako Europskom tržištu apsolutno nepoznata kalifornijska tvrtka DIGITAL PICTURES reklamira svoju novu borilačku igru (uskoro je očekujemo na tržištu) SUPREME WARRIOR. U njoj ćete prakticirati mongolski boks, wu shu i kung fu. Igrajući igru, imat ćete osjećaj da gledate hongkongški karate film jer se cijela borba snima kamerom pa digitalizira, tako da sve skupa liči na MAD DOG-a (u kojem mlatite poludjele Kineze). Za sada je obećana samo niska rezolucija (320*240), no možda se programeri na kraju odluče i za SVGA. Igra je napravljena za Dos, Windows i MAC CD ROM.

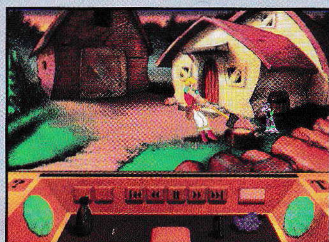
Digital Pictures



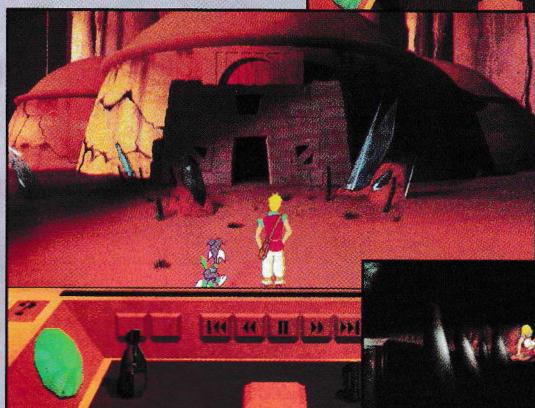
Torin's Passage PC CD

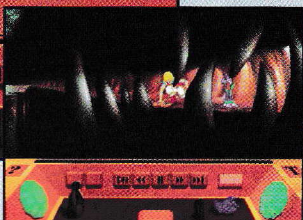
Torin je cijelog svog života želio uzbudljiv život, pun avantura, ali ta mu se želja nije ispunila. Postao je farmer kao i njegov otac i vodio jednoličan život. No jednog dana, vrativši se kući, našao je oca začaranog, a začarao ga je zli čarobnjak. Torin je znao samo njegovo ime, ali je ipak čvrsto odlučio osloboditi oca od zle čarolije. Da bi mu to uspjelo, mora pronaći čarobnjaka i prisiliti ga da poništi moć čarolije. I tako počinje Torinova avantura. Ova nova SIERRINA avantura radi pod Windowsima i dolazi na dva CD-a, a za njeno pokretanje trebat će vam minimalno 486-ica sa 8 Mb.

Sierra





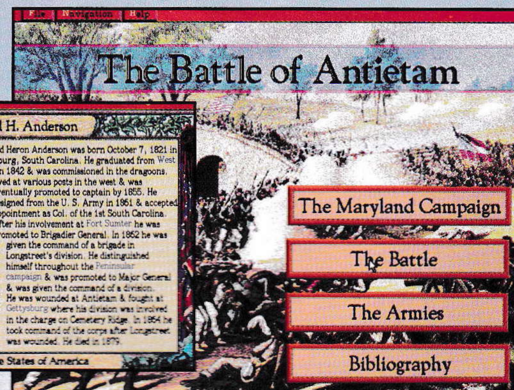




War College PC CD

Sam naslov ove igre sve nam govori. U pitanju je strategija - nalazite se na Vojnoj akademiji i učite se ratovanju. Proučavat ćete poznate povijesne bitke i saznati sve o vojskovođama (uspješnim i neospješnim). Kad se upoznate sa stvarnim tijekom odigrane bitke i kad prođete malu taktički poduku, na vama je red da ispravite povijest i dokažete da ste bolji vojskovođa od Napoleona ili generala Leea. Uz malu pomoć vrlo detaljnih zemljovida imat ćete jasan pregled nad tijekom bitke i upravljat ćete s nekoliko jedinica odjednom. Ako volite povijest, ovo je prava prilika da puno toga naučite uz zabavu i igru, te da vidite kako i nije lako biti general prije bitke.





Fighter Duel PC CD

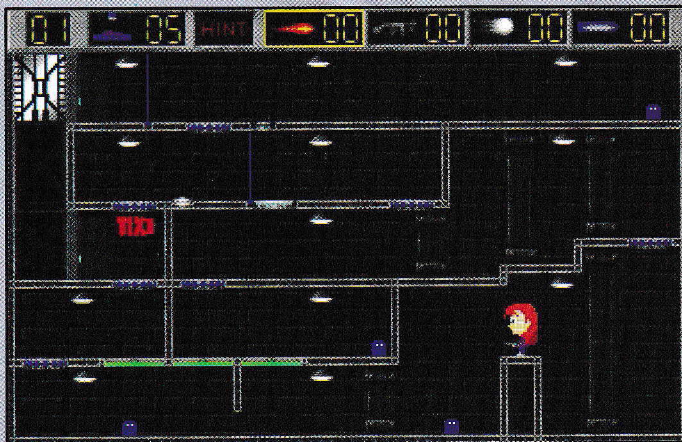




PHILIPS MEDIA napravio je novu aviosimulaciju na temu drugog svjetskog rata. FIGHTER DUEL izgleda zaista odlično i vrti se u rezoluciji 640x480 u 256 boja. Vama su na rapolaganju Messerschmitt, Spitfire, Crosair i Zero kojima možete upravljati kroz sedam taktičkih scenarija boreći se protiv 12 zrakoplova. No, najvažnija zanimljivost ovoga novog PHILIPSOVOG proizvoda je mogućnost igranja u dvoje preko modema, što će sigurno zainteresirati prave ljubitelje aviosimulacija.

Philips Media

Mimi & the Mites PC CD



Ova jednostavna logička igra naprosto plijeni pozornost. Iako se na prvi pogled čini laka, nije baš tako. Ima nivoa nad kojima ćete morati dugo razbijati glavu kako da ih prođete. Ukoliko volite mozgalice, a dosta vam je urnebesne jurnjave autima i raznim letjelicama ovo je prava igra za vas. Cilj je jednostavan: Provesti krhku MIMI kroz 50 nivoa-zagonetki, što nije nimalo lako. Svaki od njih zagonetka je za sebe i osim oružja kojim je MIMI naoružana trebat će vam najviše mozak. Za ovu uzivanciju bit će vam dovoljna 386-ica sa 15 Mb mjesta na vašem tvrdom disku.



Maximum Surge PC CD

Svidjela vam se igra DEADALUS ENCOUNTER. Zbog TIE, naravno. Ako volite igre u kojima glume glumice zanosnih oblina, ovo je upravo jedna takva. Iz serije BAYWATCH, u kojoj glumica da bi dobila ulogu mora imati mjere 90-60-90, dolazi nam YASMINE BLEETH. Odlično se snašla u glavnoj ulozi i bez imalo teškoća vodi vas kroz ovu brzu akcionu igru koja se događa u postnuklearnoj civilizaciji okruženoj pustinjama. Na vama je da uništite svo zlo koje hoda, leti ili gmiže i da lijepoj YASMINE spasite život. Da li ovaj "a la Mad Max" scenarij, koji se odvija na više od 50 lokacija, za to predviđa neku prigodnu nagradu, morat ćemo sami otkriti, ali tek kad se igra pojavi na tržištu.



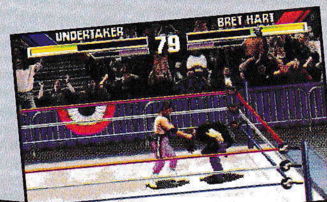


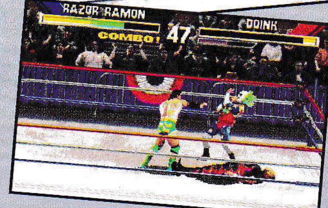


WWF Wrestlemania Playstation PC CD

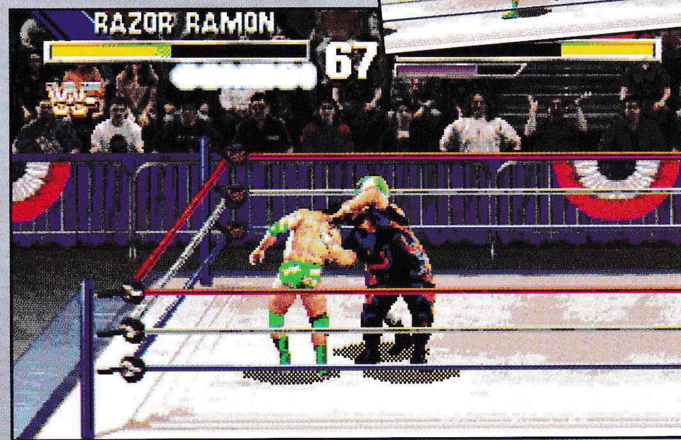
Šoooora... Svima nam poznati valiki američki šou WRESTLING preselio se i na naša računala (konzole). Acclaim, poznati izdavač Mortal Kombata, ovaj je put odlučio malo promijeniti stil i izdati WWF WRESTLEMANIU. Od ove igre se očekuje izuzetno velika igrivost, koja bi po najavama mogla prestići i nenadmašivi Mortal Kombat. Acclaim je u igru i uveo žive likove, tj. svaki od igrača je u biti i pravi borac u američkom Wrestlingu. Za poznavatelje tu je Undertaker, British Bulldog i drugi. Standardna rezolucija u igri je 320*240, u 256 boja. Dok ovo čitate, igra bi već trebala izaći i u Hrvatskoj.

Acclaim













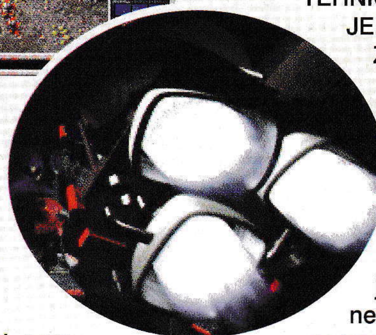
Z!?

Za svaku dobro napravljenu igru velika je vjerojatnost da će postići tržišni uspjeh. Ako je ta igra pak REAL-TIME, strategija tipa Warcrafta i Command & Conquera, uspjeh joj je unaprijed zagarantiran!

Igrač vidi svoje snage najčešće iz ptičje ili bočne perspektive te im daje različite naredbe, no one se najčešće svode na napadanje (hehe) i razmještanje po mapi. Programeri iz BITMAP BROTHERSA smatrali su (kao i većina vas, uostalom) da je najzabavniji dio ovih igara pucanje, razbijanje i uništavanje stvari, a ne građenje baze 5 godina, kao npr.u Warcraftu 2, te su to sve primijenili u svojoj najnovijoj igri - "Z".

Sama igra ima mnogo zajedničkog sa svojim uzorima, Warcraftom i C&C-om, tako je npr. upravljanje gotovo identično onome u C&C-u. No zašto mijenjati nešto ako je dobro ?





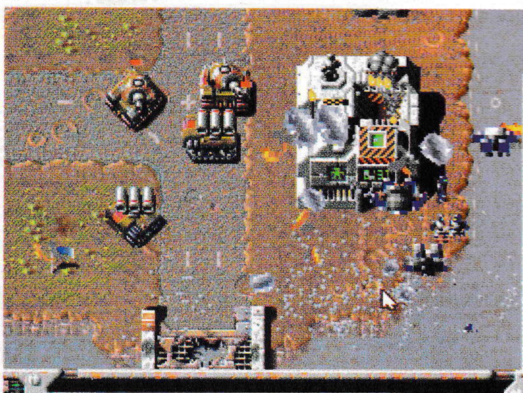
"Z" od svojih prethodnika odskače humorom. Tako je vaš zapovjednik, general Zod, parodija na ulogu Roberta Duvalla u filmu Apokalipsa danas (Volim miris svježeg napalma ujutro...)! No, to je samo početak jer "Z" je prepun smrdljivih i zamazanih robota koji psuju i opijaju se, a najbolji provod im je vožnja 100-tonskog tenka brzinom od 200 km/h.

Iako je igra puna akcije, nemojte misliti da je taktički dio zanemaren ! Makar je akcioni dio igre u prvom planu, građenje i upravljanje različitim građevinama također ima svoj udio (vrlo velik) u konačnom ishodu bitaka. Tako npr. što više tvornica oružja imate, brže ćete ga moći graditi, i tako lakše pobijediti. Inače, misije pred igrača ne postavljaju nikakav poseban cilj osim: POBIJEDITI, POBIJEDITI i NE BITI POBIJEĐEN!

Misije se u Z-u odvijaju otprilike ovako; na mapu tj. borbeno polje postave se tvrđave igrača (1-4), svaka u svoj kut. Cilj svakog igrača je strateško razmještanje jedinica po mapi. Kad mislite da imate dovoljno jedinica ili procijenite da ste u prednosti nad neprijateljem, vrijeme je za zadnju, odlučujuću, bitku. Ovdje će vas igra oduševiti visokim stupnjem igrivosti, a to su i odlični PIRO-GRAFIČKO-ZVUČNO-TEHNIČKI efekti tj. EKSPLOZIJE.

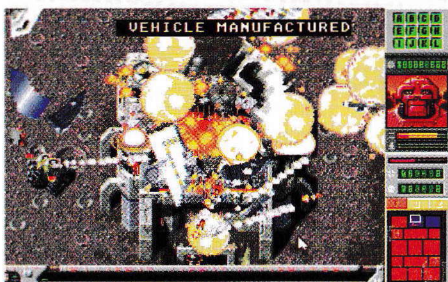
Zanimljivo je da vam brzina građenja robota u tvornicama zavisi od količine osvojenog teritorija, tako da ne možete samo čekati i gomilati jedinice i onda u samo jednom naletu pomesti neprijatelja, već se morate neprestano boriti za dijelove BORBENOG PODRUČJA. Dotična se mijenjaju zavisno od planeta na kojem se odvijaju borbe...tako npr. na ledenom planetu teže jednice vam mogu pasti kroz led u vodu, i tako biti nepovratno izgubljene ili npr. na močvarnom planetu možete se sakriti u jezero i tamo u zasjedi čekati neprijateljske jedinice. Kao što vidite, teren nije samo mjesto na kojem se odvija borba, nego je i sam dio borbe! Od različitih terena tu su džungle, planete čije su površine opustošene lavom, ledeni svjetovi, močvarne planete itd. Postoji, također, i jedna sitnica koja uvelike olakšava igru, pogotovo razmještanje jedinica po mapi, naime ako vam se na putu ispriječi nekakva prepreka (npr. zid) jednostavno je











razorite, a ne morate nekoliko dana jahati oko nje, kao u Command & Conqueru .

No, nije veliko zadovoljstvo razarati samo računalom upravljane likove, stoga je u igri podržan i MULTIPLAYER mod pa ako imate MREŽU (dva računala spojena SERIJSKIM kabelom ili modemom), možete prijatelju(ima) nabijati komplekse (ili oni vama...).

Sve u svemu, svijet informatičkih igara neće postati puno bogatiji dolaskom ove igre, ali će mnogim igračima, pogotovo zaljubljenicima u ovaj tip igara, pružiti sate i sate zabave i uzbuđenja !

Patrik Pencinger

Z

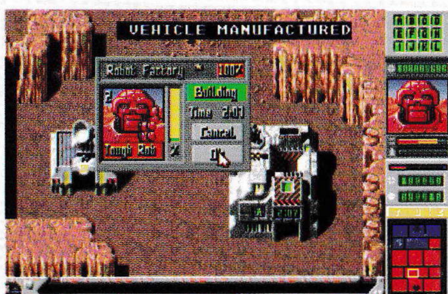
Virgin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	77%
Grafika	81%
Igrivost	86%

UKUPNO **83%**

Igrano na:
PC486/120, 8 MB, CD ROM





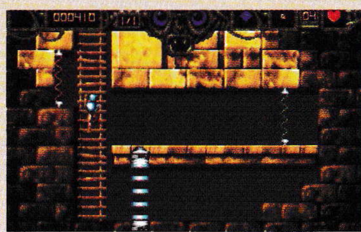
Hladna zima, hladni snovi!

Negdje jako daleko u svemiru, gdje sija bezimeno sunce, postoji crveni planet zvan "SWANDAH".

Mnoge legende govore o prokletim pećinama crvenog planeta. U tim pećinama stari zmajevi i razna čudovišta čuvaju komore, uništavajući svakog smrtnika koji se približi. Zadnji i ujedno najteži ispit hrabrosti je prošetati se mračnim labirintom i boriti se s ratnicima podzemlja (Naravno, pri tome ostati živ)...... Osvajač mora pronaći zlatne ključeve koji otvaraju prolaze između pećina i riješiti zagonetku energetskih vrata. Mnogi se vitezovi svemira nisu mogli oduprijeti izazovu tog zadatka. Počinjete u velikoj pustinji koja vodi do zelenih pećina i nastavlja se do planina na kraju svijeta gdje, napokon, ulazite u crveni labirint. Nitko se još nije vratio planeta Swandah. Možda ste vi baš taj......

Sjećate li se igrice "Gods"? Onog manijaka s kacigom koji sa sjekirama, buzdovanima, magijama gađa žabe, zmajeve, vitezove itd? E, pa ova igra se jako malo razlikuje od Bogova (Eto vam sad, aha). Prije igre u glavnom meniju možete izabrati Training mode. Moj savjet vam je da ga prvo prođete prije nego zaigrate, jer kroz taj mod ćete najbolje shvatiti kako što koristiti, upravljanje itd.

Oružja birate brojevima 1-5. NAPOMENA: Sva oružja se bacaju, da





ne biste slučajno pomislili da ćete nekoga možda mlatiti sjekirom ili bockati nožem (pljuska za pljuskom, zar ne). Ono što posjedujete birate pritiskom na tipke +,-, a aktivirate pritiskom na tipku ENTER.

U igri možete pronaći i robota koji vam služi kao dodatno pojačanje. Njegovi meci ubijaju sve već pri prvom pogotku, ali na žalost imate samo dva hica. Da ne zaboravim, uz robota morate pronaći i bateriju za municiju. Robota aktivirate kao i svaki drugi predmet u igri.

Upravljanje robotom:

T - Follow mode. Ovim modom vas robot prati kuda god pođete.

R - Robot mode. Ovim modom aktivirate robota i upravljate njime umjesto vašim junakom. Ako se robot sudari s neprijateljem, eksplodirati će, zato ga pažljivo čuvajte. To je predragocjeno oružje da biste ga nepažljivo izgubili.

Uglavnom, sve što mogu reći za kraj, o igri Cold-dreams je to da ju vrijedi igrati. Idealna je za ubijanje vremena.

Ivan Tojčić



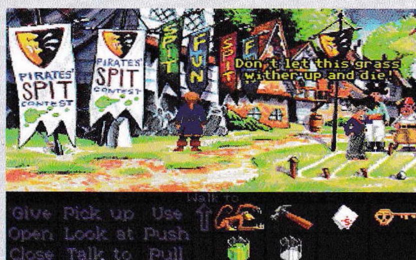
Flashback

MONKEY ISLAND 2

LeChuk's Revenge

Guybrush je zaglavio na otoku The Scabb Island gdje ga je potpuno opljačkao stanoviti Largo LaGrande. Naime, Largo drži u šaci cijeli otok, a mještani ga se boje zbog toga jer je bio desna ruka poznatog gusara LeChucka. Kad izbacite Larga s otoka, slučajno mu dajete jedini živi ostatak LeChucka, koji je potreban da bi se on oživio. Pošto ste u prvom dijelu baš vi ubili gusara, normalno je da će se on pokušati osvetiti i time dovesti u pitanje vašu egzistenciju. Sada MORATE pronaći Big Whoop da biste pobjegli u drugu dimenziju, da vas LeChuck ne pošalje na drugi svijet. Prave nevolje počinju upravo ovdje.

Nastavak poznatog Monkey Islanda je, možemo reći, puno bolji od prvog dijela. Naravno, u tehničkom smislu. Pošto je rađen u boljim uvjetima i boljom opremom grafika i animacija su puno ljepše od prvog dijela. Sad se ne morate naprezati da biste nešto vidjeli jer je sve uvećano (ne pretjerano). Upravljanje je potpuno isto kao i u prvom dijelu. Mišem birate opcije koje su smještene u donjem lijevom kutu ekrana i predmete u donjem desnom kutu ekrana. Predmeti koje posjedujete više nisu jednostavno ispisani nego su označeni maštovitim sličicama. Meni s opcijama save load i quit se jednostavno poziva pritiskom na tipku "F5".





Majmunska posla 2

Vesela avantura iz Lucas Artsova arsenela se nastavlja. Ništa manje zabavan lik - Guybrush Threepwood opet se uvalio u neprilike, pokušavajući pronaći davno nestalo blago zvano "The Big Whoop" koje nosi tajnu prelaska u drugu dimenziju.

U ovoj igri možete na početku birati između dva moda - teži i lakši, što je veoma prihvatljivo za igrače koji tek žele postati avanturisti. Teži mod je za one igrače koji su već iskusni u ovakvim vrstama igara, te je taj mod i puno, PUNO teži od prvog. Naime trebat će vam puno više mozganja i rješenih zagonetki da biste prešli neki dio, koji biste u lakšem modu prešli bez muke. No, to ne znači da je lakši mod baš toliko lagan. I u tom modu sam naišao na neke zaista teške zagonetke. Što se tiče šala i pošalica, nećete se razočarati. Neke slike i situacije će vas toliko nasmijati da ćete ih još dugo, dugo prepričavati u društvu, školi itd.

Glazba je kao i u prvom dijelu veoma maštovita i ugođajna. Razne situacije donose i razne melodije. Zvučni efekti (poput pljuvanja, podrigivanja, zveckanja itd.) toliko su uvjerljivi i smiješni da sam ja čak po nekoliko puta igrao neki dio samo zbog zvukova.

Evo i nekoliko savjeta za igru:

1) Snimajte pozicije jer mogli biste zeznuti stvar pa otpočinjati sve od početka, što zna biti vrlo frustrirajuće.

2) Probajte sve na svemu i pokupite sve što možete. Nema nekih granica nosivosti pa se ne trebate



brinuti.

3) Imajte strpljenja. Ova vrsta igara, pogotovu Monkey Island 2, zna naživcirati čovjeka. Polako, ali sigurno.

4) Uživajte u igri što više možete. Naime, ni slučajno je ne počinjite igrati već živčani jer ćete samo pogoršati stvar. Za to imate igrice koje smiruju (npr. Doom).

Jedino što vam mogu reći za kraj je: igrajte Monkey Island 2. Nećete se razočarati ovom prekrasno napravljenom i smiješno - veselom avanturom. A oni koji ne vole avanture, možda će im baš ova igra promijeniti mišljenje.

Ivan Tojčić

DOLJE:
Mapa pomoću koje prelazite s jednog na drugi kraj otoka.



MONKEY ISLAND 2
Lucas Arts

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	71%
Grafika	68%
Igrivost	82%

UKUPNO ... 74%
Igrano na:
PC486/66, 16 MB, 10 MB HDD

Hacker Najavljuje

Oprostite, imate li krvi?

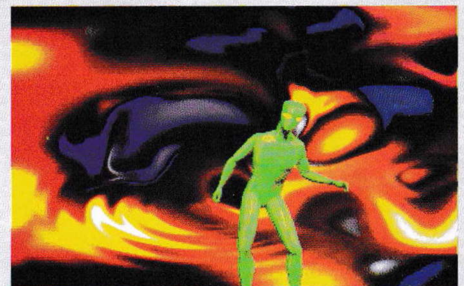
Najnoviji proizvod TAKE 2 Interactiva "RIPPER", horror igra tipa "riješi ubojstvo i utopi se u krvi", istinski prijeti Phantasmagoriji da je skine sa trona.

Phantasmagorija se bavila nadnaravnim silama i ubojstvima tipa "leti sjekira", a Ripper se oslanja na jako slobodan rječnik, korupcije, otkačene detalje i na već navedene kante i kante ljudske krvi.

Pokolj počinje u New Yorku kada vi kao igrač preuzimate ulogu mladog reportera Jaka Quinlana, kojeg glumi nama nepoznati glumac Scott Cohen. Nakon jezivog i zaglušujućeg introa, u kojem se od života oprašta jedna vrlo mlada djevojka, igra počinje. Par sati kasnije vi dolazite na mjesto zločina. Način ubojstva je stravičan - krvi ima posvuda; po podu, zidovima i obližnjem računalu. Kako biste došli do određenih odgovora, počinjete uhoditi detektiva koji radi na ovom slučaju (Christopher Walken: Lovac na jelene, Pakleni šund). U potrazi za dokazima vi posjećujete mnoštvo viktorijansko-modernih lokacija i komunicirate s 30-tak stvarno otkačenih i specifičnih likova. Neke od njih glume poznate holivudske zvijezde kao što su npr. Karen Allen (Superman, Zvjezdani čovjek), David Patrick Kelly (Ratnici podzemlja, Commando, Twin Peaks), John Rhys-Davies (Otimači izgubljenog kovčega, Wing Commander III) ili možda Tahnee Welch (malo manje poznata kćerka čuvene Raquel Welch).







Ripper se igra iz perspektive prvog lica kad istražujete po lokacijama i prikupljate razne tragove, dokaze i predmete. Sebe vidite samo kada komunicirate s drugim likovima. Klikom na miša na nekog od njih pokrećete video animaciju zavidne kvalitete (nivo Wing Commandera III) te kroz čitavu igru možete sakupiti više od dva i pol sata videa preko cijelog ekrana. Take 2 je igri dodao elemente klasičnog horrora i užasa kako bi je učinio što strašnijom. Tako prije nego i igra započne imate tri izmasakrirana mrtvaca, dok će ih u samoj igri biti još nekoliko. Vaša partnerica je jedna od rijetkih koja je uspijela preživjeti susret s Ripperom, ali je zato "pala" u duboku komu. Atmosferi i vašem padanju sa stolice pridonose i stravični zvuci, užasnuti ljudski krikovi, tajanstveni glasovi kao i brze izmjene kadrova pokupljene iz moderne filmske produkcije.

Okrutni realizam igre ogleda se i u razgovorima zabranjenim za mlađe od 18 godina, u koima prednjači detektiv Magnotta, ispitijući osumnjičene prostitutke i prodavače droge u svojoj stanici na Griniči. Jedan od zanimljivijih likova je doktorica, patolog Clare Burton (Karen Allen), koja u pauzi rezanja mrtvih tijela puši i jede sendvič, dok vama želudac skakuće po utrobi kao teniska loptica. Sve te pikanterije trebale bi zainteresirati sve igrače, pogotovo malo starije avanturiste od kojih se očekuje da riješe više od 40 zagonetki - od provaljivanja u vlastiti audio-dnevnik, dešifriranja policijskih poruka, pa do borbe sa divovskim štakorima u Cyberspaceu. Možda je najjača činjenica koja obećava dobru zabavu cifra od 2 milijuna dolara, koja je potrošena za izradu ove po mnogo čemu specifične horror avanture.

Hrvoje Kablar



DESCENT 2

Za one koji se ne sjećaju, Descent je igra u kojoj se sa svojim malim svemirskim brodom natjeravate po ogromnim kompleksima rudnika, uništavajući vojsku totalno podivljalih robota. Igra je bila tipa "sve što se kreće, uništi", međutim za razliku od Dooma bila je potpuno u 3D. No, da ne duljimo o nečemu što vas većina zna, krenimo odmah s Descentom 2.

Ah, ti nastavci...

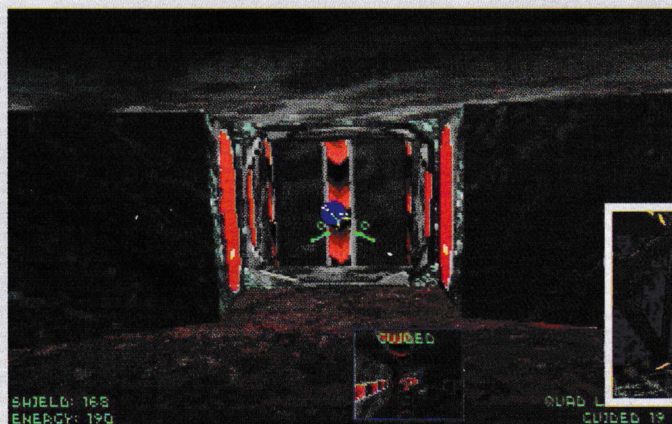
Danas, a u budućnosti i mnogo više, filmska i igračka industrija će se sve više približavati - u svim pogledima, od snimanja, tj. programiranja, pisanja scenarija tj. priče pa do dosta popularne holivudske navike pravljenja nastavaka. Neke od najboljih igara ikada napravljenih dobivaju ili već imaju nastavak ili dva. Najnoviji od njih je i Descent 2, nastavak Interplayovog Descenta, jedne od najhvaljenijih igara u 1995-toj godini.

Što ima novo?

Nove stvari koje će se naći u Descentu 2 su 10 novih oružja, 30 novih nivoa, isto toliko novih robota, leteća lava i voda, CD Soundtrack, poboljšana multiplayer opcija, afterburneri, mogućnosti dobivanja pojačanja u obliku otkrivanja čitave mape, flash projektila, navođenih projektila, pametnih mina (smart mines),... Ima još, ali zar i ovo nije dovoljno? Ostavićemo par stvari kao iznenađenje. No da vas ne bismo ostavili da plutate u totalnoj neizvjesnosti, objasnićemo detaljnije par novih mogućnosti. Nova oružja nema smisla objašnjavati, jer ćete sami najlakše vidjeti o čemu se radi. Buuuu!!! (ovo vi protestirate). No, no, dobro, objasnit ćemo barem jedno - navođene rakete. One su vođene pilotom sve dok ne detoniraju ili dok ponovo ne pritisnete "fire" prekidač. Kad se ispale, u dnu ekrana se pojavi mali prozor, tj. "oko" rakete. Igrač u tim trenucima upravlja raketom do njezinog cilja. Za to se koriste strelice na tipkovnici, miš ili joystick, dok igrač i dalje ograničeno upravlja brodom (samo ubrzava i kliže), kako bi eventualno izbjegao napade drugih robota.

Još jedna zgodna stvar koja će se pojaviti u Descentu 2 su i dva pomoćna robota - navođeni pomoćni robot i robot-lopov. Prvi je koristan i kad ga imate na raspolaganju (oslobodivši ga iz zatvora, on vam zauzvrat vraća uslugu i pomoć), pokazivat će vam put do ključeva, reaktora, izlaza, ali i drugih korisnih sitnica (energija, shieldovi, oružja ili taoci). Crna strana svega toga je postojanje robota-lopova, koji radi sve obrnuto od svojeg drugog i dobrog ja. Dakle, krade vam energiju, oružja, ključeve ili vas odvodi na pogrešan put.







LIJEVO:
Nova oružja će vam zasigurno uljepšati dan.
DOLJE:
Grafika je vrlo slična starom Descentu.



Kakva mi je mašina potrebna da potjeram DESCENT 2?

Iako se u Interplayu hvale kako su poboljšali grafički engine, trebaće vam prilično jak stroj. Procesor 386/33 je minimum, ali u tom slučaju igra će se vući po ekranu kao krepena kokoš. Nekakav realni minimum je 486/33, a stvari se proporcionalno poboljšavaju zajedno s brzinom procesora. Znači, Pentium uvijek dobro dođe, a životno je važan želite li pokrenuti igru u SVGA. 8 MB RAM-a je minimum, a 16 preporučeno. Pošto igra sadrži puno lijepo renderiranih cinematičnih sekvenci, quad speed CD ROM je preporuka, mada bi i sa double speedom trebalo sve raditi. Još bi valjalo napomenuti da ni vlasnici konzola neće ostati kratkih rukava, naime ova je igra u izradi i za Sony Playstation!

Nakon ne baš dobrih vijesti u vezi s tehničkim zahtjevima igre ide još jedna loša vijest: Descent 2 izlazi u prodaju tek 16. 03 1996, tako da se morate strpiti još mjesec-dva.

Hrvoje Kablar

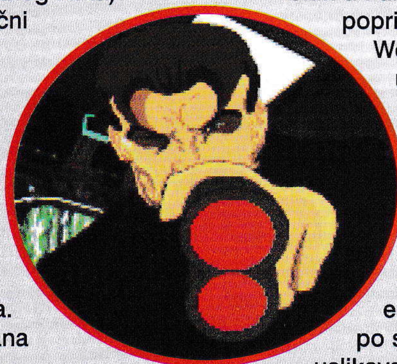
WETLANDS



Morkra zemlja

Mnogi žanrovi koji se poistovjećuju s dječjom zabavom kao što su npr. stripovi, crtani filmovi ili pak kompjutorske igre zrače određenom pozitivnom energijom, zrelim umjetničkim idejama, ali i zadiru duboko u prošlost.

Jedan od takvih najnovijih primjera je i Wetlands, igra New World Computinga. Radi se o inovativnoj akcijsko-pucačkoj igri polubrata Rebel Assaulta, s animacijama stila Heavy Metal (malo stariji čitatelji sigurno se sjećaju tog kult animiranog filma). Vi ste John Cole, klasični antiheroj s ogromnim podočnjacima kojeg policija unajmljuje da uhvati odbjeglog zatvorenika Nahja (nikako nisam uspio skužiti kako se to izgovara), jedinog preživjelog za vrijeme općeg bijega iz zatvora. Vaš jedini trag je šifrirana poruka na kojoj piše "Wetlands, 6. Travanj". Ubrzo otkrivate da je Wetlands ustvari Nahjov podvodni planet s kojeg će on pokušati uništiti zemlju koristeći apokaliptični uređaj koji će drsko izigrati snage naše "majke Prirode". Naravno, vaš zadatak je da ga zaustavite.



Za vrijeme više od 20 misija, gdje vas svaka završena sve više približava odbjeglom neprijatelju, posjetiti ćete par velikih gradova, desetak podvodnih postrojenja (razne elektrane ili vodom filtrirane tvornice). Misije najviše liče mješavini Novastorma, Rebel Assaulta i pucačkim misijama Cyberije. Ovaj put sve se događa pod vodom. Da biste uspješno završili sve misije, morat ćete upravljati različitim vrstama podvodnih vozila, koristiti razna oružja i uništiti sve vitalne vojne strojeve i industrijsku infrastrukturu.

Poslije svake završene misije kreću animirane cinematične sekvence koje zapravo pričaju priču. Nemojte tragati za klasičnim avanturističkim potezima kao što je sakupljanje i korištenje bitnih predmeta, jer vam to u Wetlandsu neće trebati. Prema onome što smo mi vidjeli animacije izgledaju možda najbolje do sada, a sigurno su puno kvalitetnije od onih u Full Throttleu, koje su bile poprilično kockaste.

Wetlands isto tako vrlo uspješno koristi tehniku nazvanu "Rotoscoping", pomoću koje se animirani likovi kreću kao pravi. Postupak je sljedeći: pravi glumci se snimaju iza plavog ekrana, a zatim se sličicu po sličicu na njihove obrise uslikavaju nacrtani dvojnici sa svim fizičkim karakteristikama njihovih originala. Kada tome dodamo hičkokovske otkačene kuteve kamere, dramatične krupne planove i danas već klasično renderirirane pozadine, dobivamo pravo malo animirano remek-djelo.

Danas, nakon poplave igara koje su mješavina više žanrova (arkade, simulacije, avanture ili strategije), Wetlands djeluje pomalo jednodimenzionalno, ali upravo tu je njegova snaga jer su se njegovi kreatori mogli usredotočiti samo na jedan aspekt koji su onda u stanju napraviti mnogo kvalitetnije od svojih konkurenata, koji rade na više njih. Igra bi se trebala pojaviti sa izlaskom Hackera na tržište i svi je nestrpljivo očekujemo.

Hrvoje Kablar



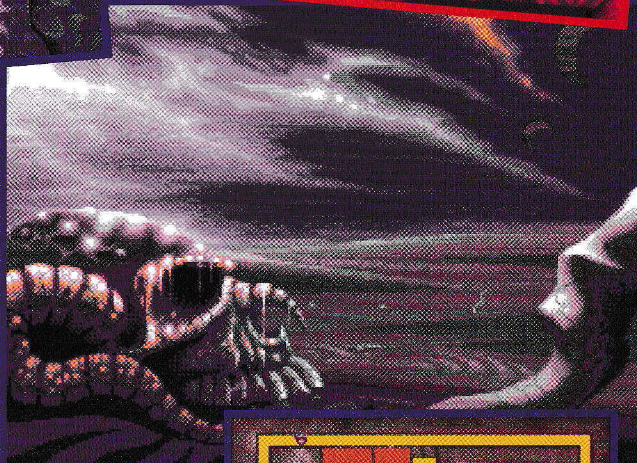
DESNO: U ovoj igri se puno očekuje od dobre grafike, naravno programeri su se pobrinuli niti da igrivost ne zaostaje.

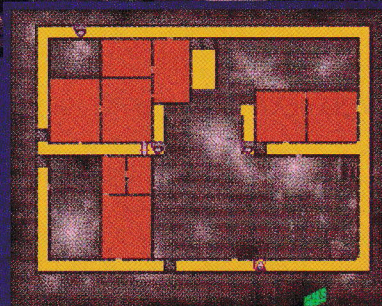




Gost Urednik







Heroji u akciji

Oni koji znaju što je prava arkadna avantura sigurno će se složiti sa mnom da je HERO QUEST jedna od boljih takvih igara, ako ne i najbolja. Za one koji je još nisu igrali ili nisu znali kako je igrati slijedi objašnjenje.

Igra započinje prilično dobrim uvodom, s dobrom glazbom i slikama, iz kojeg saznajemo radnju igre tj. priču.

Stari, dobri čarobnjak, koji je izučio nove ljude mnogobrojnim vještinama, priča im o svom šegrtu Morcaru. Učio ga je čarobnjaštvu, ali Morcar je bio nestrpljiv te je htio što brže izučiti još moćnije čarolije. Rekao mu je da bude strpljiv pa će ubrzo postati veliki čarobnjak, ali on strpljenja nije imao. Morcar potajno izučava najveće čarolije, a kad je sve izučio pobjegao je. Kasnije saznajemo da se Morcar pridružio silama zla, mnogo jačim nego što je stari čarobnjak. Carstvo ponovno mora naći junaka koji će uništiti te zle sile... i tada nastupate vi. Sa svakim od likova morate uspješno završeiti tri misije.

Prvi dio igre ima četiri opcije. Prva ikona služi za otpočinjanje igre, ali prije toga potrebno je uključiti likove (druga ikona). Treća ikona je trgovina, a četvrta služi za očitavanje novih nivoa (naravno ako imate DATA disk). Znači, pritiskom na drugu opciju birate svoj lik za igru: Barbariana, Dwarfa, Elfa ili Wizarda. Svaki od njih razlikuje se snagom i inteligencijom, što ćete vrlo brzo i sami uočiti. Kad odaberete lik, pojavit će se opcije u kojima možete uključiti lik u igru, promijeniti mu ime, oživjeti ga, snimiti (poželjno snimati iza svake završene misije) ili formatizirati disketu.

Tek kad ste sve ovo napravili, započinjete igru. Znam da biste odmah željeli kupiti nešto u trgovini, ali to možete samo ako izaberete Dwarfa i utopite njegovu torbu s alatom (alat je vrlo koristan u igri jer njime popravljate otkrivene zamke).

Kad ste izabrali ikonu za početak igre, pojavljuju se čarolije, kojih ima u četiri elementa (voda, zrak, zemlja, vatra). Čarolije mogu koristiti Elf i Wizard. Potom izabirete zadatak (ima ih "samo" 14). Lik mičete po trodimenzionalnom polju, kojem je podloga knjiga (predpostavljam Knjiga čarolija), a iz nje vire tri vrpce na kojima se nalaze opcije (koje život znače). Na prvoj vrpci nalazi se opcija za završetak kruga, za borbu (otvori se mapa, a potom treba pritisnuti na neprijatelja kojeg želite napasti) i na trećoj opciji su prikazani ključevi za otvaranje vrata. Na drugoj vrpci se nalazi opcija za istraživanje prostora (npr. tajna vrata) i opcija za istraživanje novca ili nečeg drugog, ovisno o sreći. Na trećoj vrpci je opcija koja vam prikazuje što trenutno nosite na sebi i sa sobom.

Na drugoj strani knjige nalazi se opcija za mapu i strelice za pokretanje likova u željenom pravcu. I zadnja opcija (koju nemaju svi) služi za korištenje čarolija. Novčić, koji se nakon svakog kruga vrti, predstavlja korake (a njih dobijete pritiskom na lijevi gumb miša). Najveći broj koraka je dvanaest, a s određenim čarolijama možete ih udvostručiti. Uočit ćete i sami veliku igrivost i brzinu kojom likovi dolaze na red (pogotovo ako igra više igrača odjednom). Prvi ili zadnji zadatak (ovisi kako gledate) na popisu misija je THE MAZE. Cilj vam je pronaći izlaz, ali svaki lik počinje s druge lokacije. Neprijatelji su uglavnom ORKOVI koji znaju biti vrlo nezgodni protivnici, stoga ne štedite svoje čarolije (naravno oni koji ih mogu koristiti). Vjerojatno ćete na ovom zadatku najviše koristiti opciju za istraživanje. Kad neki od likova pronađe izlaz, nagrađen je sa 100 zlatnih novčića bonusa, što je vrlo korisno. THE MAZE ćete riješiti vrlo brzo, ali to ne mogu potvrditi i za ostale nivoe jer su oni zaista teški.

Ova će igra vas i vaše prijatelje sigurno duđe vrijeme zadržati uz ekran, stoga ugodna zabava.

Kristijan Dundović



Gost urednik:

"Vjerujem da je računalo najbolji čovjekov prijatelj i da u tome leži budućnost", piše Kristijan Dundović iz Rijeke. Kristijan ima 18 godina i pohađa školu Likovne umjetnosti (tko zna, možda nam pošalje i koji rad za Hack galeriju), posjeduje Amigu 1200 i uglavnom simpatizira FRP igre.





1. ZVONIMIR TOŠIĆ
NAGRADE:
Dva CD-a,
knjiga,
godišnja pretplata na Hacker

1. PETAR IVANČEK
NAGRADE:
Dva CD-a,
knjiga,
godišnja pretplata na Hacker

2. DRAŽEN RUZMAJER
NAGRADE:
knjiga,
polugodišnja pretplata na Hacker

3. DOBOŠ MARIJAN
NAGRADE:
knjiga,
polugodišnja pretplata na Hacker

4. IGOR KNEŽEVIĆ
NAGRADE:
Enciklopedija igara,
podloga za miša,
polugodišnja pretplata na Hacker

5. IRENA MALEKOVIĆ
NAGRADE:
Enciklopedija igara,
podloga za miša,
polugodišnja pretplata na Hacker

6. SLAVEN ŠOKČEVIĆ
NAGRADE:
Enciklopedija igara,
podloga za miša,
polugodišnja pretplata na Hacker

7. ŽELJKO SENGIN
NAGRADE:
Enciklopedija igara
podloga za miša,
polugodišnja pretplata na Hacker

8. JURICA LOVAKOVIĆ
NAGRADE:
Enciklopedija igara,
podloga za miša,
polugodišnja pretplata na Hacker

9. KREŠIMIR BABIĆ
NAGRADE:
Enciklopedija igara,
podloga za miša,
polugodišnja pretplata na Hacker

Molimo sve nagrađene za Hack Galeriju da se jave u redakciju Hackera radi dodijele nahgrada!

Nagrade za Top-50

1. FERENC TIBOR,
P. Šandora 75, 31000 Osijek
NAGRADE:
BLOODWINGS (CD),
kutija za diskete,
joystick,
slušalice,
Enciklopedija igara,
godišnja pretplata na Hacker

2. VITOMIR KALUĐER,
Velika 16, Habjanovci, 54223 Brođanci
NAGRADE:
RETRIBUTION (CD),
slušalice,
Enciklopedija igara,
godišnja pretplata na Hacker

3. MARKO DOBRANIĆ,
Gornji Zebanec 24, 40314 Selnica
NAGRADE:
MACHIAVELLI (CD),
slušalice,
polugodišnja pretplata na Hacker

4. KREŠIMIR RADANOVIĆ,
A. Šenoe 37, 31431 Čepin
NAGRADE:
Kutija za diskete,
slušalice,
Enciklopedija igara,
polugodišnja pretplata na Hacker

5. VEDRAN HRENKOVIĆ,
Nova Cesta 22, 10412 D. Lomnica
NAGRADE:
Joycstick za Amigu,
polugodišnja pretplata na Hacker

6. IVANA PIVAR,
M. Tita 40, 42300 Nedelišće
NAGRADE:
Joystick za Amigu,
polugodišnja pretplata na Hacker

7. VLADIMIR ALEKSIĆ,
M. Tita 9, 51414 Ičići
NAGRADE:
Joystick za Amigu,
polugodišnja pretplata na Hacker

ENCIKLOPEDIJU IGARA SU DOBILI:
1. Darian ŠKARICA,
Žitna 8, 10040 Zagreb

2. Roman LENART,
I. Režeka 4c, 42000 Varaždin

3. Siniša BUTIGAN,
A. Mihanovića 39, 48260 Križevci

4. Denis JAKUS,
V. Paraća 92, 21000 Split

5. Vlado CINGEL,
B. Ivšića 6, 33515 Orahovica

6. Mario BEGIĆ,
Zagrebačka 86, 42000 Varaždin

7. Slaven AZINOVIĆ,
I Ferenčica 61/I, 10000 Zagreb

SPACE QUEST 6
ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

Svemirska avantura se nastavlja.

Sierra nas ni ovaj put nije razočarala. Njena tradicija je da izbacuje nebrojene nastavke svojih igara i evo još jednog potomka - "Space Quest 6".

Sve je počelo još davno, kad se naši najmlađi čitatelji još nisu ni rodili, Space Questom 1. Tada, kad su se pojavljivale prve slike u igrama, hit su bile tekstualne avanture gdje ste svojim junakom upravljali isključivo pomoću pismenih naredbi (go, take, examine) koje su izluđivale igrače jer je bilo vrlo teško pogoditi koju komandu treba upisati. Srećom, ta vremena su prošla, a vlasnici PC-a su dobili "fenomenalnu" EGA grafiku rezolucije 80x80 točaka, u kojoj je bio napravljen sljedeći SQ. Dalje, kako se računalna tehnologija razvijala (pogotovo PC platforma), a Sierra to trkom pratila, sljedeća 3 SQ-a su bila napravljena u čisto zadovoljavajućoj VGA grafici koja se i dandanas s uspjehom koristi. Naravno, iz nastavka u nastavak rastao je i broj disketa, količina potrebnog mjesta za instaliranje na hard disk, kao i količina obvezne procesorske snage potrebne za pokretaje tih igara. Tako najnoviji izdanak svemirske "soap opere" izlazi isključivo na CD-u (600 MB), a minimalna platforma je 486/25 MHz, 8 MB RAMA, double speed CD - ROM i kao šlag na sve SVGA grafička kartica. To znači da je najveća promjena napravljena upravo na grafici koja je sada u rezoluciji 640x480 u 256 boja; dakle puno više detalja, sve je puno oštrije i ljepše za oči. Lokacija ima preko stotinu i sve su lijepo 3D renderirane, zajedno sa isto tako renderiranim objektima (svemirski brodovi i drugi svemirski otpaci).



SQ6 vas opet stavlja u ulogu zbunjenog, nesuđenog svemirskog heroja Rogera Wilca. Nastavljajući događaje iz prethodnog nastavka, Roger Wilco biva degradiran, tj. oduzeti su mu činovi njegova prestižnog zvanja i postavljen je za svemirskog vratara. Sve je to objašnjeno i vrlo zorno pokazano u uvodu, kao i Wilcovo teleportiranje na novo radno mjesto na udaljeni planet Polysorbate LX gdje igrač dalje preuzima stvar u svoje ruke. Interface je identičan prethodnim nastavcima, tj. kursor se pritiskom na desni gumb miša ili odgovarajuću ikonu na dnu ekrana mijenja u jednu od funkcija: feet - služi za Wilcovo kretanje; eyes - pregledavanje predmeta i lokacija; hands - za korištenje predmeta; mouth - služi za govor ili u slučaju kad Wilco ogladni; pockets - ulazite i inventorij. Još postoji ikona controls u kojoj možete snimiti ili učitati poziciju, namjestiti jačinu zvučnih efekata i glazbe ili količinu detalja i još nekoliko drugih sitnica (escape to DOS). Svi mi iskusni igrači avantura znamo taj način igranja kao svoj džep pa istoga trenutka možemo početi igranje bez ikakvih prilagođava-nja.

Budući se uspio izvući iz rupe (u kojoj je završio zbog greške u teleporteru), uhvativši se za robota koji je prolazio blizu, Wilco shvaća da se našao u još većoj i crnjoj rupi čije su ulice prava kopija ulica iz fantastičnog kult filma Ridleya Scotta "Blade Runner". Međutim tu je tek početak gegova i parodiranja svih mogućih SF filmova, ali i mnoštvo drugih stvari. Jedan od boljih štoseva je kad se Wilcove gaće (čit. donje rublje) rotira-





jući se u bestežinskom prostoru, pretvore u idućoj sceni u rotirajuću svemirsku stanicu identičnog oblika (svi SF fanovi će se odmah sjetiti slične scene iz Kubrickova filma "2001 Odiseja u svemiru"). Isto tako u trenutku ulaska u bar sjetit ćete se svoje "Star Wars" faze, jer on vrvi najrazličitijim stvorenjima poznatim iz spomenutog filma. A da autori nisu htjeli parodirati samo temu SF-a, dokazuje i igra u obližnjoj igračnici imena "Stooge Fighter 3", koju morate odigrati i pobijediti svoga protivnika uvijajući mu nos, vukući ga za kosu ili gađajući tortom u lice. No, da biste to ostvarili prethodno morate pijancu na ulici ponuditi bourbon, a za uzvrat dobiti "cheat" tj. specijalne udarce pomoću kojih ćete lako poraziti svog protivnika i zaraditi poveću svotu buckozaidsa (monetarna valuta u SQ-u).

Tijekom igre uz gomilu peripetija bit ćete smanjeni na veličinu ljudske stanice i ubrizgani u ljudski organizam, baš kao u filmu "Unutrašnji svemir". Upravo te sitnice, tj. parodije u stilu filmova Mel Brooksa, ono su što igru čini zanimljivom i zabavnom. Druga strana svega toga je njena težina. Naime, pomićući kursor po ekranu ništa se ne događa, ništa ne zasvijetli, ne zatitra. To strašno otežava igru. Ako tome dodamo još i nekoliko ne odveć logičnih zagonetki koje morate riješiti, mislim da ste shvatili što mislim pod time da je SQ6 težak.

Dobra stvar svega toga je što uz mnoštvo predivnih lokacija imamo i dobru glazbu, zvučne efekte i govor. Na CD-u se nalazi jedna datoteka veličine preko 400 MB u koju su smješteni svi digitalni efekti i govor. Naravno ne treba ni napominjati da su svi razgovori u igri kompletno digitalizirani. Što se tiče tih razgovora, nedostatak interaktivnosti iskazan je i nemogućnost biranja različitih odgovora, već razgovor krene unaprijed određenim tijekom. Najviše što možete napraviti je odgovoriti na neko pitanje sa da ili ne. Zbrojivši sve zajedno, prednosti i nedostatke, SQ6 dostojno nastavlja čuvenu Sierrinu sagu te je preporučam starim igračima, zaljubljenicima u SQ serijal, svim zaljubljenicima u SF i onima koji ne spadaju ni u jednu od gore navedenih skupina.

Hrvoje Kablar

SPACE QUEST 6
Sierra

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	80%
Grafika	81%
Igrivost	59%

UKUPNO 79%
Igrano na:
PC486/100, 8 MB, CD ROM



Criticom

Otkad je izišao prvi Sony Playstation, mnoge su nove tvrtke ušle u posao, pa tako i do sada totalno nepoznata tvrtka Kronos. Kronos se odlučio udariti odmah u glavu, tj. odlučili su napraviti 3D tučnjavu pomalo egzotičnih likova. Moramo primijetiti da su odabrani likovi slični onima iz poznate nam igre Warriors (PC), tako da ćemo tu naći barbara, ratnika, vitezova i ostalih spodoba s nekih drugih planeta; uz to su obećani i glavni protivnici, a da vam igra ne bi ubrzo dosadila tu su još i skriveni likovi. Naravno uz sve to dolazi i CD kvaliteta zvuka s gomilom popratnih zvučnih efekata. Kronos stavlja težište ove igre na, kako oni kažu, ogromnu igrivost: "Fighting to Live For, Gameplay to Die For". Sve nam ovo za sada dolazi samo na konzoli Sony Playstation, a poslije ove verzije šuška se i o verziji za Sega Saturn.



Sea Legends

Ocean, poznati izdavač najcrvljivije igre na svijetu, Worms, ovaj se put vratio u stare dane C-64-vorke i obećao obnavljanje stare Microproseove legende u velikom stilu. Naravno, znalci su odmah pretpostavili da se radi o igri Pirates, što je točno. Ovaj put će CD medij biti do kraja iskorišten, tako da će ova beskonačna pomorska avantura postati nezaobilazna u vašem domu. Kako nam najave stižu, igra će biti mješavina crtane grafike i digitaliziranih slika. Tu će naravno uslijediti još i nešto filmskih sekvenci, kako bi se razvila radnja u samoj igri. Iz samo nekoliko sličica možemo zaključiti da je ova igra vrijedna čekanja.

TEMA BROJA



Danas, u ova teška vremena kad nitko nema niti lipu (ali zato ima PC), suočeni smo s velikim hardverskim ratom. Naime, donedavno je sve bilo sasvim jednostavno - imali smo Amigu kao sveprisutno nametalo koje, htjeli vi to priznati ili ne, služi samo za igru (osim ako nemate A4000 i Lightwave 3.5). Amiga je doživjela veliki preobražaj u svojem životu (usponi i padovi), ali sada se stvarno bojim da je s njom kao kućnom kraljicom gotovo. Uz nju nametnulo se još veće nametalo, njegova visost PC. Taj prokleti PC, rekli bismo mi. Ali htjeli mi to ili ne, svi ga volimo jer je zamijenio Amigu. Ponašamo se prema njemu kao kućnom ljubimcu. Uostalom, sve igre i ovako i onako izlaze prvo za PC ili PSX. Stoga je upravo PC najbolji izbor kućnog računala, osim ako se ne želite samo igrati.

I tako, živeći u idili ovih dvaju dinosaura, moj prijatelj i ja jednog dana, odemo na "Trg" po novi broj EGM-a. Koje iznenađenje!!! U rujnu prošle godine rodio se Sony Playstation, ili kako ga vole još zvati: PSX -> PlayStation eXpirience. Ova je zvijerka pravo čudo tehnike jer koristi 32-bitni procesor, Silicon Graphics MIPS-R3000A na 33 MHz koji razvija snagu od 30 MIPS-a, a ukupni hardver u PSX-u razvija čak 180 MIPS-a. Nešto prije izlaska PSX-a (mjesec-dva) izašla je druga hit konzola imenom SEGA SATURN. Vama je sigurno poznata jer se upravo ona nalazi u većini novih automata (Virtua Fighter, Virtua Fighter 2, Virtua Cop...). Saturn je još jači od PSX-a ali mu je i cijena dvostruko veća. Autor ovog teksta posjeduje obje konzole (PSX i Saturn) i sa sigurnošću i laserskom preciznošću mogu izjaviti da je Sony Playstation apsolutni pobjednik hardverskog rata u kategoriji: price/performance. Saturn je pobjednik u kategoriji: najbolja stvar za igru. Amiga je pobjednik u kategoriji: najbolje za po doma i kava sa šlagom. A, PC??? Ha,



to je jako zeznut stroj, ali bit ću milostiv i dobar - on je pobjednik u kategoriji: najbolja MultiMedia. Iako su PSX i Saturn u stanju vrtiti FMV filmove, PC ima pristup InterNet-u (A, AMIGA??? Ne znam.). Još jedna mala napomena pred sam kraj, PC promicatelji (MicroSoft, BUG...) igraju se riječima, pa kažu: "Nova igra, puna Full Motion Video sekvenci.". I sada si vi, naravno, mislite: "Woooow! Igra je k'o film." E, moji dragi suzemljaci, igra je k'o film, samo što je taj film veličine čokoladice "Životinjsko carstvo", dok PSX i Saturn, osim FMV, imaju također i Full Screen (Cijeli ekran) i Full Video Frame Rate (24-30 sličica u sekundi), dakle BEZ TRZANJA MOLIM! U daljnjem tekstu imate opise svih najatraktivnijih sustava za igru, njihove opise, hardverske specifikacije.... Pročitajte ih i odlučite. Tko zna, možda još nije kasno da nekom uvalite svoj spori Pentium s 16MB RAM-a i kupite Sony Playstation i iskusite pravu igru.



Sega Genesis

Ah, Sega Genesis (Mega Drive) mi budi uspomene jer je upravo ona bila moja prva "prava" konzola. U sebi sadrži čip Motorola 68000 na 7.8 MHz, što je isti čip kao u Amigi 500. Zvuk je 8-bitni i nije baš savršen, ali će većinu igara zadovoljiti. Ni grafika nije nešto, ali što je tu je. Sada će zasigurno netko od vas tamo reći: "Pa dobro, imamo loš zvuk, lošu grafiku, brz procesor i u čemu je štos?". Štos je upravo u samim igrama. Prva je igra koju sam igrao na Genesisu bila Populous i bio sam očaran igrivošću, dok na PC ili Amigi igru nisam šljivio ni pola posto. Stvar je u ugođaju, koji samo konzole mogu dočarati. Rano je jutro, pada snijeg, još ste u krevetu jer ste lijeni, pijete topli kakao (haha) i grickate kolačiće, umetnete karticu (cartrige) u Genesis i igrate se do mile volje. Zar ne zvuči predivno? Da, ali samo ako ste ljenivac. A, pošto nas je tu, u HACKERu, većina takvih, gotovo svi smo imali Genesis. Segu Genesis je na životu održala velika podrška Electronic Artsa i, naravno, SEGA. Genesis je ostao u sjećanju po izvrsnim (ako ne i najboljim) športskim simulacijama (John Madden FootBall, Kick Off, Italia 90...), ali i po najboljim RPG (Role Playing Game) igrama

Sega Genesis (Mega Drive)

Format ZAPISA: Sega Genesis može koristiti samo kartice (cartrige) na kojima se nalaze igre, osim ako nije kupljena dodatna Sega CD konzola.

Glavni procesor: Sega Genesis koristi najbrži procesor u 16-bitnoj areni. Motorola 68000 (poznato, zar ne amigaši?) koja trči na 7.8 MHz.

Koprocesor: Nema, glavni je procesor sam.

Zvučna podrška: 8-bitni Z80 čip ima 6 kanala. To baš i nije CD-kvaliteta, ali zadovoljava u većini igara.

Maksimalno boja: Sega Genesis može prikazati samo 64 boje odjednom na ekranu. Genesis koristi naprednu dithering tehniku kako bi simulirala još više boja. Sve ovo rezultira manjom detaljnošću grafike u igrama nego u ostalih konzola.

Maksimalna rezolucija: Najbolje što možete iz Genesisa izvući je 320 pixela u širinu i 448 pixela u visinu (320x448), što je dobro, ali ne i najbolje.

Maksimalna veličina sprajtova/sekunda: Na Sega Genesisu vidjet ćete samo 40 objekata kako se miču u isto vrijeme, a na tom maksimumu svaki će objekt biti 32 pixela širok i 32 pixela visok.

Poligoni/sekunda: tehnoligija poligona nije moguća na Sega Genesis hardveru, ali je moguća softverska emulacija koja zna frustrirati svojom brzinom.

Ugrađeni RAM: Sega Genesis koristi 64k ugrađenog RAM-a. Genesis ne zahtijeva više zbog malog broja boja i slabih zvučnih zahtjeva.

(Immortal, Immortal 2, Dark Sun...). O Genesisovim se dobrim odlikama može napisati cijela knjiga, no on ima i nedostataka. Na Genesisu je grafika očaj, a i zvuk je tu negdje. Za Genesis postoji najviše dodataka: puška, pištolj, bežični joypadi i, najbolji dodatak, Sega 32x (proširenje u 32-bitnu konzolu). Mišljenja sam da je Sega Genesisu, unatoč tome što je prva 16-bitna konzola, vrijeme prošlo jer ti je sada Super Nintendo Entertainment System.



Kupiti ili ne?

Najbolje što možete učiniti, ako imate Genesis, jest da ga prodate, a ako razmišljate o njegovoj kupnji moja vam je preporuka - ni slučajno jer 16-bitne konzole, jednom riječju, izumiru.

U svakom slučaju Sega Genesis je svoje odslužila iako je u svoje vrijeme bila prava kraljica uz pravog kralja SNES-a. Zbogom Genesis, nedostajat ćeš nam....

Super Nintendo

Super Nintendo je najbolja 16-bitna konzola koja je ikada izašla. Od samog izlaska pa do zalaska (nedavno, izlaskom PSX-a i Saturna) bio je pravi hit, a može se reći da je on to još uvijek. 53.6% američkog igraćeg pučanstva posjeduje SNES, a u Hrvatskoj je glavnina igraćeg hardvera upravo SNES. SNES je od samog starta uzeo stvar u svoje ruke i isprašio Segu Genesis. Prva igra za SNES bila je Super Mario World. Izuzetna grafika i zvuk čine ovu igru pravim oličenjem mogućnosti SNES-a. Simpatični debeljko Mario, njegov brat Luigi, princeza i gljiva Toadstool su maskote Nintendo inc, stoga nije teško zaključiti zbog čega je Mario World prvi izašao za SNES. Na SNES-u je dosad izašlo preko 1300 igara, što je blizu rekorda što ga drži Game Boy, i mogu vam reći da je to u svijetu konzola pozamašna brojka. SNES ima najsporiji procesor u 16-bitnoj areni, ali zato ima jako dobar zvuk i specijalno jake grafičke čipove koji kompenziraju sporost glavnog procesora. Igre za SNES su prava poslastica, ima ih od RPG-a (Zelda, Dark Sun...) pa sve do nebuloznih i krvavih igara (Mortal Kombat I., II., III. i Zekoslavci). Za SNES postoje različiti dodaci od više različitih proizvođača: različiti joypadi, konverter igara za običan SNES... O SNES-u sve najbolje jer je upravo on pobjednik hardverskog rata među 16-bitnim konzolama, a i na samim konzolama jer se bilo koja Amiga ili 386-ica može posramiti pred igrama za SNES.



Najefektivnija igra za SNES je Star Wing: Star Fox, akciona-simulacija, i koristi procesor do "daske". Moram li napomenuti da pomoću specijalnog FX čipa SNES može čak i više od 486-ice. Ako, baš hoćete, evo još jednog šamara: Mech Warrior 1 je prvi izašao za SNES, dvojka nije, ali je zato izašla trojka, da trojka: Mech Warrior 3050. Još bih samo želio reći da je SNES jedan od najboljih poslovnih poteza u cijeloj povijesti, a ako ga hoćete kupiti, sigurno nećete pogriješiti jer, unatoč tome što su 16-bitne konzole na zalasku, za SNES svakim danom izlazi sve više i više



Super Nintendo Entertainment System

Format ZAPISA: Super NES jede samo iz kartica. Ne postoji dodatni CD-ROM.
Glavni procesor: Super NES koristi najsporiji 16-bitni procesor, vlastiti 65816 na 3.6 MHz.

Koprocesor: Otišao na kavu, vraćam se za pet minuta.

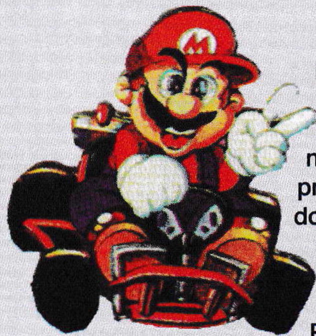
Zvučna podrška: 8-bitni zvučni procesor ima 8 kanala. To nije CD - kvaliteta, ali zadovoljava većinu igara i bolji je od Sege Genesis. Maksimalno boja: Super NES stvarno blista zvjezdanim sjajem. Koristi 8-bitni full video ili 256 boja kako bi vam igru učinio ljepšom za oči.

Maksimalna rezolucija: Najbolje što se da iscijediti iz SNES-a jest 320 pixela u širinu i 448 pixela u visinu, što je dobro, ali ne i najbolje.

Maksimalna veličina sprajtova/sekunda: 128 se objekata (sprajtova) može micati u isto vrijeme, ali njihova veličina može biti samo 64 pixela u širinu i 64 pixela u visinu (64x64). Ovo je za nijansu (značajno) bolje od Sege Genesisa.

Poligoni/sekunda: Tehnologija poligona nije moguća na SNES-u, ali je moguća softverska emulacija koja je jako spora.

Ugrađeni RAM: SNES ima 128k ugrađenog RAM-a, što mu pomaže kod kompenzacije sa slabom brzinom glavnog procesora. To je i jedan od razloga zašto SNES sustiže svojeg brzog konkurenta, Segu Genesis.



igara. SNES je ostao svima u sjećanju kao najbolja konzola prije nego što su došla ova nova multimedijalna djeca u susjedstvo (Saturn i PSX).

SNES je pobjednik u 16-bitnoj areni. Zar treba još nešto reći?

Amiga

AMIGA. Što reći o AMIGI? To je dosad najsavršenije kućno računalo. Prvim proizvedenim modelom, A1000, udarila je sve tadašnje animatore, a drugim modelom, A500, udarila je i sve ostale. A500 je bila pravo kućno računalo. Imala je izuzetnu grafiku, perfektan zvuk i tonu igara kojih je svakim danom bilo sve više i više. Sljedeći je model bio A2000, uredski model Amige, a potom A3000. I tako je zaživjela Amiga kao špek u loju, ali......

Početak

Ali, onda je sve počelo ići naopako. Naime, Commodore se odlučio na novu konzolu - CDTV, koja je bila potpuni promašaj, s prodanih 2000 komada. Ali, Commodore se ne predaje i izdaje A500+, A600 i A600HD. "Što je to sad?" pitate se. Nema problema, dolaze novi modeli koji brane čast Amiginog imena, a to su: A1200, A4000 i CD32.

I. Dio: A1200

A1200 je pun pogodak i zasluženo nosi Amigino ime. "Prijateljicu" 1200 možemo slobodno nazvati nastavkom legendarne A500. Ovu mašinu programeri poznaju u dušu. Razni dodaci poput CD-ROM-a, monitora, hard diska, PCMCIA slota... čine A1200 multimedijalnim računalom i prije pojave same multimedije (na samozvanim Multimedijalnim PC-ima). Izvrsna je



Amiga

Format Zapisa: *Igre se instaliraju s disketa ili CD-ROM-a.* *Glavni procesor:* *zavisno o modelu, a to su: Motorola 68000 (7.8 MHz), 68020 (14 MHz, 28 MHz), 68030 (25 MHz, 30 MHz), 68040 (30 MHz, 40 MHz). Postoje i ubrzivačke kartice sa svim navedenim procesorima uključujući i 68060 (60MHz, 80 MHz)*

Koprocesor: *Modeli sve do A3000 nemaju koprocesor. Od koprocesora postoje MC68881 i MC68882.*

Zvučna podrška: *4-kanalni 8-bitni stereo zvuk*

Maksimalno boja: *256 boja statički, 4096 HAM boja i 262144 SHAM boje. Postoje i različite grafičke kartice za modele A2000, A3000 i A4000.*

Maksimalna rezolucija: *Na dobroj staroj Amigi 1200 vidjet ćete od 320x256 do 1028x1024. Boje: paleta od 16,7 milijuna boja (24-bitna).*

Maksimalna veličina sprajtova/sekunda: *Što vam je jači sustav, manje ćete trzanja vidjeti. Arkade su bez trzanja. Kraj priče.*

Poligoni/sekunda: *Poligoni su kontrolirani sa strane procesora, ali su softverski bazirani. Stoga zahtijevaju koprocesor.*

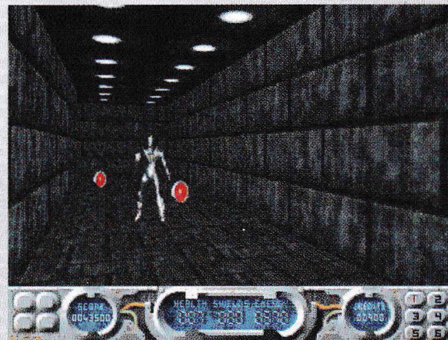
Ugrađeni RAM: *Na osnovnim se modelima dobiva chip RAM (grafička memorija) gdje količina ovisi o modelu (A1200 -> 2MB). Moguće je dodati Fast RAM. Poželjno je imati Fast RAM-a isto koliko i chip RAM-a ili više.*



investicija za jeftino kućno računalo, a pogotovo za igru pa čak bi mogla konkurirati i PC-ima svojim AGA chip setom. U njoj standardno dolazi 2MB RAM-a, floppy disk (DD), PCMCIA slot i TV modulator. AGA chip set je grafički engine sustav AMIGE koji nosi sav teret na leđima budući je procesor Motorola 68020 na 14 MHz, što je jako slabo, i da je procesor sam bez AGA-e i drugih pomagala, kao izvrsnog zvučnog podsustava, A1200 teško da bi doživjela svu ovu slavu koju joj pripisuju. Kako bilo da bilo, sada kad je Escom kupio Commodore mislim da bi uskoro trebao izaći nastavak A1200: A1300 (?)

II. Dio: CD32

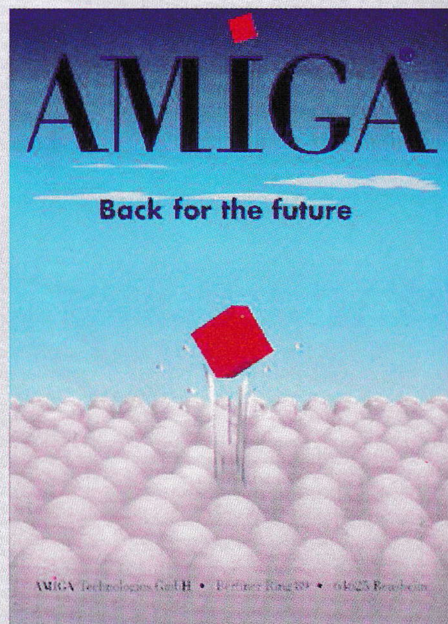
Jeste li ikada imali doma stvarčicu poput Super Nintenda, ili Sega Mega Drivea? E, ovo je nešto vrlo slično, a opet različito. Naime, CD32 unosi sasvim novu tehnologiju u ovo polje. Amiga i PC imaju različitu grafiku, pa je Amigi potrebno puno procesorskog vremena da "prevede" tu grafiku, a CD32 ima specijalni čip nazvan "Akiko" koji vrši taj prijevod u realtime, stoga je olakšana konverzija PC igara na CD32. CD32 i dan danas ima svoj klub poklonika jer osim što je služio za igru, imao je i specijalne dodatke pomoću kojih se pretvarao u A1200 (tipkovnica, miš, disk drive...).



Dosta je primjeraka prodano, ali je nažalost CD32 propao. A, što drugo napraviti, nego reći: "It's only life". No, ipak, ova je stvarčica prva mogla sa dodatkom FMV, koji je koštao oko 300 DEM, vrtiti prave filmove u 24-bitnoj grafici (256 tisuća i još nešto sitno boja). Također, pojavom FMV napravljeni su i prvi filmovi na CD-ima, to su uglavnom bila izdanja starih filmova, poput Hunt on the Red October i Indiana Jones.

III. Dio: A4000

Ovo je pravi dragulj, biser, opal, nepal..... Još do sada u životu nisam vidio bolje opremljeno računalo za animaciju od A4000 (pa čak i Siliconi). A4000 ima tower i monitor kao stan-





dardnu opremu, nadogradiva je kao neki tajvanac (PC), a moćna kao Silicon Graphics. Dolazi s 4MB chip RAM-a i hard diskom. Eh, da mi je to vidjeti na mom stolu. U sebi sadrži AGA chip set, ali je moguće dodati grafičku karticu sa EGS chip setom. Po meni, ovo je računalo bez kompromisa jer dolazi u tri varijante: A4000/030 (Motorola 68030/25 MHz), A4000/040 (Motorola 68040/40 MHz) i najnovija A4000T (Motorola 68060/80 MHZ). A4000 je pravi izbor za sve animatore ako si već ne mogu priuštiti Silicon Graphics.

IV. Dio: Završni čin

Budućnost je Amige, čak i nakon što ju je Escom kupio, i dalje neizvjesna. Glavni problem leži u demonu zvan PC. PC je toliko zahvatio tržište da ga je sad već nemoguće iskorijeniti, a Escom najavljuje Amigu na RISC procesoru tek za 1997. HA, ali Amiga ima svoj klub poklonika koji je, na žalost, svakim danom sve manji i manji i bojim se da je ovo kraj Amige kao kućnog računala.

PC

Kladim se da skoro 75% čitateljstva posjeduje PC. Zašto? Jer je PC tobože namijenjen ozbiljnim ljudima. PC je pokrenuo lavinu čuđenja još od davnih dana XT-a. Na PC-u danas možemo naći skoro sve žanrove igara, jer on slovi za najbrže računalo namijenjeno igri. I to je to (ukratko).

Povijest

Sve je počelo davnim i sada već zaboravljenim XT-om, koji u sebi sadrži Intelov 80086 procesor na 4.7 MHz ili u nekim slučajevima 80088 s matičnim koprocesorom 80087. Uglavnom je služio kao terminal na moćne UNIX servere. Zatim je na red došao 286 (Intel 80286) na 16 MHz i CGA grafikom koja je za to doba bila: "Woooooooooow"!!! 286-ica je izdržala dosta dugo, ali to još uvijek nije bilo to. Izlazile su razne implementacije raznih proizvođača pa je tako došla i EGA grafika koja je već mogla štošta, ali 286-ica nije. I već pogađate, izašla je 386-ica (Intel 80386) na 16, 25, 33, 40 MHz bez koprocesora, a istovremeno se pojavila i VGA grafika koja je mogla skoro sve, baš kao i danas. 386 je rijetka biljka u inozemstvu, ali su i tamošnje 386-ice morale negdje završiti pa ih je tako Hrvatska puna. Tadašnje zvijeri kao Super Nintendo i Sega Genesis su šibale tadašnje PC-e "k'o beba zvečku". Nastupa na scenu 486-ica (Intel 80486) s ugrađenim koprocesorom i SVGA grafikom na različitim brzinama. Tek sada PC počinje dobivati potrebnu snagu, i gaziti konkurenciju. Daljnja povijest bi vam trebala biti poznata: sve se više pričalo o Power PC-u (ali je ispao Machintosh iz njega), da bi kao iznenađenje ispao Pentium (Intel P5), a nedavno i novi PC imenom Pentium Pro (Intel P6). Daljnja je budućnost neizvjesna jer PC-u opet ponestaje snage.





Sadašnjost u Svijetu

Na PC-u smo suočeni s apsolutnom nadogradivošću i mnoštvom operativnih sustava. Uobičajeno se na PC stavlja MicroSoft DOS 6.22 s Windowsima 3.1 ili 3.11. Nedavno je na scenu MicroSoft izbacio MS Windows95, ali najozbiljnija je preporuka da ih se klonite, osim ako ne posjedujete Pentium Pro sa 16MB< RAM-a. Tu postoje još i razni UNIX sustavi, kao npr. Mini Linux, Linux, MACH NextStep, SCO Unix...., ali to će vam trebati još manje nego Windos95. Jedan bi prosječan PC, namijenjen igri i svemu "ozbiljnome", trebao izgledati: Pentium na 90MHz, 16 MB RAM-a, 1 GB HDD, CD-ROM 4xspeed, 16-bitni Sound Blaster kompatibilni, SVGA grafička kartica 1MB<, 15" monitor Low Radiation, dobri zvučnici, i Joystick (tipkovnica, miš i podloga se podrazumijevaju).

Sadašnjost u Hrvatskoj

Eh, Hrvatska. Tu je stanje gore nego u svijetu prije drugog svjetskog rata. Naime, prosjek hrvatskog PC-a jest: 486DX2-66 MHz, 8MB RAM, 540 MB HDD, CD-ROM 4xspeed (možda), 16-bitni Sound Blaster kompatibilni (možda), SVGA grafička kartica 512KB - 1MB , 14" monitor, zvučnici... Operativni sustav u Hrvatskoj je pola - pola: DOS i Windowsi uglavnom prevladavaju, ali naši ljudi kakvi već jesu posjeduju i Windowse95 (uglavnom sadomazohisti).

Igre

Stanje sa igrama je u Hrvatskoj čak bolje nego u ostatku svijeta jer je kod nas raj za "pirate" pa se tako može

Multimedia PC

Format ZAPISA: Igre se instaliraju s disketa ili CD-a. Pošto je CD standard, uglavnom se instaliraju sa CD-a.

Glavni procesor: Za vrhunske rezulate uzmite Pentium na 120 MHz ili više. Za standardno igranje uzmite 486 DX2-66 ili 486 DX4-100 MHz. CD-ROM bi trebao biti četverostruke brzine, a tvrdi disk od 1 GB.

Koprocesor: Ako niste izabrali SX model, vaš procesor ima koprocesor koji mu pomaže u ovim teškim danima.

Zvučna podrška: Ako novac nije u pitanju, onda biste htjeli baciti oko na Creative Labs Sound Blaster AWE32. Inače pokušajte sa 16-bitnim kompatibilnim ili original Sound Blasterom. Ne budite škrti što se tiče zvučnika jer su oni jako važan dio. Fanatici će htjeti zasigurno i subwoofer kako bi uzrujavali obližnju policijsku stanicu.

Maksimalno boja: Za 15-inčni monitor uzmite 1MB VRAM-a ili DRAM-a. Što više memorije i što brži grafički akcelerator, to bolji rezultat. Probajte S3-864, PCI verziju.

Maksimalna rezolucija: Na 14-inčnom monitoru 640x480, 15-inčnom 800x600, 17-inčnom 1024x768, 21-inčnom 1280x1024. 15 inča je najbolji izbor.
Maksimalna veličina sprajtova/sekunda: Što je jači sustav, to je manje trzanja. Kraj priče.

Poligoni/sekunda: Poligoni su kontrolirani sa strane procesora, a softverski su bazirani. Stoga zahtijevaju koprocesor.

Ugrađeni RAM: Napumpajte PC RAM-om koliko možete, isplati se. 8 MB RAM-a je minimum, 12 MB RAM-a je za Windowse, a 16 MB RAM-a je za Windowse 95. Što više RAM-a, to ćete vi i vaš PC živjeti sretnije.



dogoditi da dobijete Windowse95 prije nego što ih MicroSoft uopće pusti u prodaju. Ako mene pitate, PC je u duši stvarno dobar, ali njega zezaju samo operativni sustavi, brzina, memorija, CD-ROM... Na PC-u se mogu naći svi žanrovi igara, s tim da je najpopularniji (čit. najbolje izveden) žanr FRP/Avantura i DOOM klonovi, a najnepopularnije su arkade. Igra koja je pogurnula PC u visine jest DOOM i DOOM2, što je izazvalo zavist amigaša i inih. Sad je stanje ispravljeno, barem što se tiče ostalih računala i konzola, osim Amige.

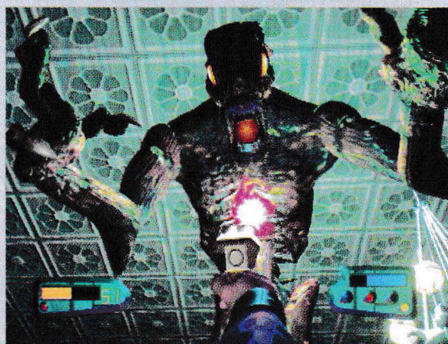


Odluka

Ako razmišljate o kupnji PC-a, nemojte ići ispod prije navedene konfiguracije (naravno, one svjetske). Minimum za kupnju bi trebao biti: 486DX4-100 MHz, 8MB< RAM-a, 850 HDD, CD-ROM 4xspeed, 16-bitni Sound Blaster (Creative Labs je najbolji) ili kompatibilni, 15" monitor, dobri zvučnici, SVGA grafička kartica od 1MB s grafičkim akceleratorom npr. S3-864, 3.5" floppy, tipkovnica, miš + podloga, joystick i kućište. Navedena oprema u slučaju No Name (iliti Uradi Sam) računala ne bi trebala prelaziti 8500 kn ili 2300 DM. Kupiti ili ne? Ako imate toliko novca, zašto ne. Proživjet ćete mnogo lijepih trenutaka instalirajući igre i oslobađajući memoriju. Ugodan vam (D)OS!!!

Saturn

SEGA je oduvijek oduševljavala svijet svojim odličnim proizvodima, ali pravi je šok tek došao. Sa svojim najnovijim proizvodom SEGA stvarno ispun-



Sega Saturn

Format ZAPISA: Sega Saturn koristi CD-ROM kao medij. Glavni procesor: Ova zvjerka ima dva procesora, svaki na 28 MHz kako bi stvarno osjetili akciju u zraku.

Koprocesor: Sega Saturn koristi DSP matematički koprocesor na 28 MHz. Ovo ubrzava poligonalno renderiranje značajno.

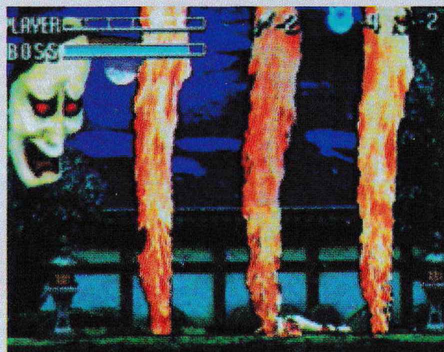
Zvučna podrška: Vlastiti 23 MHz DSP čip ima 32 kanala za najbolji zvuk što ga možete dobiti na konzolama.

Maksimalno boja: Zašto da se zezamo? Sega Saturn koristi svih 16.8 miljuna boja. Međutim može se dogoditi da ih bude i manje radi full-screen videa. Maksimalna rezolucija: Možete dobiti finih 640x480 pixela, što je ekvivalentno 14-inčnom monitoru.

Maksimalna veličina sprajtova/sekunda: Hoćete sprajtove? Probajte sa 450k i neograničenom veličinom.

Poligoni/sekunda: Sega Saturn može renderirati 500k flat poligona po sekundi i 360k textured poligona po sekundi.

Ugrađeni RAM: Sa double speed CD-ROM-om trebate podosta RAM-a koji će služiti kao memorijski buffer. Stoga Sega Saturn raspolaže sa 3.5 MB zdravog RAM-a koji znatno ubrzava stvar. Sustav je u stanju čitati i svirati istovremeno.



java san svakog igrača. SEGA Saturn je najmoćnija konzola na tržištu jer u sebi sadrži DVA procesora i jedan moćni koprocesor. Saturn je izašao u 5-om mjesecu prošle godine i zasad nema mnogo igara, zbog cijene konzole (cca. 1000DM), ali većina ih je vrijedna spomena: Panzer Dragon, Shinobi X, Daytona U.S.A., Sega Rally... Problem Sega Saturna je isti kao i kod Genesisa, Saturn je bio među prvim 32-bitnim konzolama i ima veliku cijenu. Ali tu je još jedan problem: Sony Playstation, koji je pregazio Saturn svojom niskom cijenom i velikim izborom softvera. U 1995. godini SEGA je morala donijeti neke važne odluke, a jedna od njih je - da će prestati proizvoditi hardver. A što je sa Saturnom, pitate se? Nemam pojma, a ni SEGA (kako se meni čini). Pa što će onda SEGA raditi? Prodavati rižu? Ne, makar bi i to bio dobar poslovni potez, ipak se odlučila za proizvodnju softvera. Što se tiče Saturna, on nas ipak neće napustiti jer njegova konkurencija nisu Sony Playstation ili (ne daj bože) kakav SNES, njegova su konkurencija tzv. Arcade (iliti po naški Automati), što znači - sve dok igramo automat, igramo SEGA Saturn.





Igre

Sa Saturnom dobijate Daytona U.S.A., najbolju simulaciju vožnje koju sam do sada vidio. Daytona koristi neke od najsloženijih real-time operacija koje teško da bi neka druga konzola progutala. Panzer Dragon je također jedna od najboljih simulacija "Zmajeva" uopće. Ako već kupujete Saturn, onda jedna od igara koju svakako morate kupiti jest "BUG!". To je najbolja arkada koja postoji (barem po mojem mišljenju).

Odluka

Da li kupiti ili ne? Ako ste videoteka ili igraonica, onda u svakom slučaju da. A, ako ste djete ili nešto slično onda odustanite od kupnje i razmislite o kakvom PC ili Sony Playstationu, jer Saturn neće preživjeti među kućnim konzolama isto kao i NEO-GEO CD. Na žalost nemamo što više pisati o Saturnu jer je "mrtav" među konzolama od dana kada je izašao.

Rest in peace Saturn....



Playstation

Jeste li ikada htjeli imati kvalitetne igre poput onih na automatima ali u svojoj kući, a sve to za cijenu od oko 700DM. Upravo to omogućuje Sony



Playstation. Sigurno se pomislili: "Pa, Sonyjeve igre dosad baš i nisu bile nešto naročito. U čemu je štos?". Štos je u tome, dragi moji, da Sony Playstation u sebi ima toliko jak procesor da je u stanju provariti igre koje čak i Pentium Pro ne može progutati. Playstation je svojim mogućnostima i svojom relativno niskom cijenom postao hit konzola, a u EGM (Electronic Gameing Monthly) časopisu je proglašen najboljom konzolom do sada.



PlayStation eXpirience

PSX, kako ga zovu odmilja (PlayStation eXpirience), je imao i prije izlaska punu podršku gotovo svih proizvođača softvera. Sony je čak kupio poznati Psygnosis i time osigurao budućnost PSX-a. Za PSX je dosad već izašlo preko 300 igara, od kojih su neke hitovi i na PC-u. Ova zvjerčica od PSX-a u sebi sadrži Silicon Graphics čip MIPS R3000A koji radi na 33.8865 MHz i razvija jačinu od 30 MIPS-a. Glavni štos kod 32-bitnih strojeva jest to što je na njima moguće izvesti hardversko renderiranje poligona (Bilo flat ili textured poligona). Poligoni su male ravne plohe od kojih se sastoji objekt. Na njima se primjenjuju različite teksture ili jednostavne boje. Teksture se međusobno razlikuju oblikom,



bojom i svojstvima koja daju objektu, a najjednostavnije objašnjenje tekstura jest "koža" koja se prevlači preko poligona. Tu sada dolazi do izražaja sami hardver jer je upravo njegova uloga da izračuna putanju svjetlosnih zraka i njihovu refleksiju u odnosu na objekte u prostoru (sve se to zajedno zove renderiranje), da bi na kraju na temelju dobivenih rezultata iz renderiranja nacrtao sliku na vašem ekranu. Real time animacija u igri primjećena je kod Battle Arena: Toshinden na PSX ili kod FX Fightera na PC-u. Računalo renderira svaku sliku pojedinačno za animaciju, dok se vi igrate (samo Real Time), tj.



25 slika u sekundi vaš PSX treba izračunati u sekundi kako biste se vi mogli igrati. Druga je stvar kada već imate gotovu animaciju, pa je ubacite u igru (Phantasmagoria, MechWarrior...). Tu baš PSX dolazi do izražaja jer je njegov hardware u stanju sve to glatko i bez većih problema izvesti. Igre koje su do sada izašle za PSX su uglavnom, ili simulacije vožnje, ili arkade, dok je manje FRP-ova i RPG-ova. Neki ljudi dolaze u zabludu kod PSX-a, misleći da se na





njemu mogu igrati igre sa PC-a, e pa to nije moguće. Playstation koristi svoj format zapisa koji se razlikuje u dvije grane: U.S. -> Euro-verzija i Japanska verzija. Tako da se na CD-ima za PSX u boot sektoru nalazi tzv. "Country Code" koji provjerava iz koje vam je zemlje PSX i na temelju toga odlučuje hoće li se pokrenuti ili neće. Međutim, ako već dobijete igru za PSX iz dalekog nam Japana, onda je možete igrati pomoću tzv. "Swap tricka". Swap trick funkcionira tako da umetnete u PSX prvo igru koja radi na njemu (najbolje Demo disk koji dobijete s njim) i zatim, kad vam se pokaže upozorenje o zabrani kopiranja igre, izvadite CD van PSX-a na neki čudan način i umetnete japansku igru. Ovaj trik još nismo isprobali, ali kažu da radi.



Playstation isplativ ili ne?

Naravno da je isplativ jer ćete se cijelo vrijeme igrati, za razliku od PC-a, gdje ćete se većinu vremena "igrati" s konfiguriranjem sustava. Na kraju još samo riječ-dvije. Kupite Sony Playstation jer Amiga se sigurno više neće oporaviti, a Playstation je dobio primat kod proizvođača igara. Nećete zažaliti ako ga kupite.

Dominik Susmel



Sony Playstation

Format ZAPISA: Sony Playstation koristi samo CD-ROM kao medij. Glavni procesor: Sony je otišao u pravu pizeriju po pravi čip, donedavno najbrži čip među konzolama: MIPS R3000A na 33 MHz. Pravo 32-bitno dijete. Koprocesor: Kao kap na punu čašu, Sony Playstation koristi 66 MHz GTE (Graphics Transform Engine) i MDEC (Video JPEG dekompresor) za bolje video mogućnosti.

Zvučni procesor: Hej, ljudi, pa mi razgovaramo o SONY-u. Znate, muzički gigant?! Playstation besramno koristi vlastiti DSP procesor sa 24 kanala. Najbolje od najboljega.

Maksimalno boja: Milijuni boja daju SONY Playstationu foto-kvalitetu. Maksimalna rezolucija: Kao i ostale 32-bitne konzole, dobit ćete 640x480 pixela, što je veličina 14-inčnog monitora.

Maksimalna veličina sprajtova/sekunda: Na Sony Playstationu nema ograničenja na veličinu sprajta, a može ih prikazati čak 360 000 (360k) u isto vrijeme.

Poligoni/sekunda: Playstation tuče poligone po guzi, prikazujući 360k flat poligona po sekundi i 200k textured poligona po sekundi.

Ugrađeni RAM: 3.5 MB RAM-a se odlično ponašaju kao buffer double speed CD-ROM. Možete učitati cijelu igru u ovaj buffer i ubaciti svoj omiljeni glazbeni CD koji će poslužiti kao glazbena pozadina dok se igrate.

Ima li u jabuci crva?

Kako kupiti računalo

Svakodnevno nas zasiplju informacije o sve novijim i boljim računalima. Rijetki su oni koji redovito prate baš sve promjene na tržištu računala da bi mogli u svakom trenutku ocijeniti što je stvarna vrijednost nekog modela, a što samo sumnjiva reklama ponuđača računala. Kako većina korisnika ipak nisu visoko specijalizirani informatički inženjeri, odluka o tome što kupiti često ovisi o slučaju, a posljedice mogu biti vrlo ozbiljne. Stoga odlučite li se na kupnju, treba ići određenim razumnim redom pa će i mogućnost pogreške biti svedena na minimum.



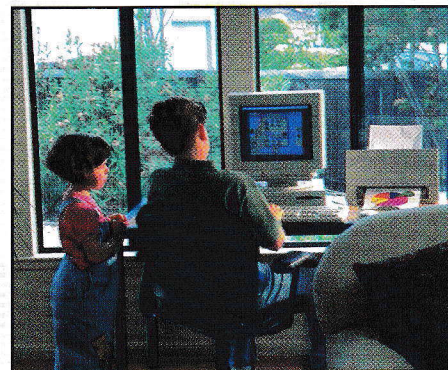
Prvo i osnovno što treba znati kod odabira računala je njegova namjena. Postoje različiti poslovi za koje se koriste i različiti tipovi računala. U svijetu su računala stoga svrstana u određene kategorije. Osnovne dvije su: osobna (stolna) računala i veliki sustavi. Kod velikih se sustava također mogu povezati osobna računala na neku moćniju procesorsku jedinicu, što je modernije rješenje, ali postoji još uvijek velik broj sustava s terminalima (monitor i tipkovnica su pred vama, a procesorska jedinica - mozak sustava je fizički odvojena). Kod osobnih računala brojne su kategorije. Najprodavanija su računala za velike poslovne sustave, kućna računala za zabavu i posao, računala za male firme, računala za stolno izdavaštvo, za 3D animaciju, za tehničko crtanje, za audio - video produkciju, za industriju i sl.



Kako je Hacker list namijenjen korisnicima osobnih računala, koji ih uglavnom koriste za zabavu (i posao, naravno), pogledajmo na što sve treba paziti pri njihovoj kupnji. Ako kupujete računalo za svoj novac za sebe ili svoje dijete, tada nema kompromisa s kvalitetom. Ako novca u kasici nema dovoljno, tada je bolje rješenje kupiti rabljeno kvalitetno računalo, dakle i jeftinije, a ne loše i novo. Kod kupnje računala ne treba biti odveć stručan, dovoljno je koristiti samo zdrav razum i iskustvo stečeno npr. kod kupnje automobila. Prvo pogledajte da li je računalo poznate marke tj. tvrtke poznate po visokoj kvaliteti i tehnologiji jer treba naprosto shvatiti da ono što se reklamira da je "skoro kao IBM" sigurno nije IBM, kao što cikorija nije kava. Da bi se to prikrilo mnogi prodavači vas uvjeravaju da je "unutra četirosamšestica deiksdva na šezdesetšest s blabla kontrolerom i blabla video karticom i blabla dodacima i blabla... i sve to samo za blabla DEM", a da vam nitko ne spominje ime modela, marku i zemlju proizvodnje. Ne nasjedajte!

Zašto uopće inzistirati na kvaliteti? Razlozi su jednostavni - vi i vaše dijete (ah, te igre) provest ćete sate i sate uz vaše računalo. Svako računalo ima svoj vijek trajanja, ali u posljednje vrijeme tehnologija je toliko uznapredovala te će vam kvalitetno računalo prije zastarjeti nego se pokvariti (iako postoji vjerojatnost, ali minimalna). Računalo, kao i monitor, treba trošiti malo energije i ne smije se zagrijavati. Čim vam prodavač više reklamira ugrađene ventilatore nego računalo, znajte da nešto, ipak, nije u redu. Da bi "delanci" bili što jeftiniji, oni koji ih sastavljaju, naravno, koriste i jeftinije (nekvalitetnije) komponente, što će vam se kad-tad osvetiti. Primjerice, ako vam je ugrađen "jeftin" hard disk, veća je i mogućnost da vam se "nepopravljivo" pokvari, a tada su štete goleme jer je sve nepovratno izgubljeno (Oh, ne, ode moje knjigovodstvo!). I što onda? Svi se prodavači ograđuju od takvih šteta klauzulom da ne odgovaraju za sadržaj na hard disku ako dođe do njegovog kvara. Uz računalo potrebno je odabrati i kvalitetan monitor jer on manje zrači, ima veći broj titraja (samim tim i manje je štetno za oči te ćete izbjeći peckanje i suzenje očiju), troši manje el. energije, dakle i manje se zagrijava (kod pojačanog zagrijavanja dolazi do topljenja izolacije, pregaranja električnih sklopova, kratkog spoja pa čak i do eksplozije). Da bi se smanjilo zagrijavanje, povećala frekvencija titranja slike i smanjila radijacija na razumnu mjeru potrebno je u monitore ugraditi dodatnu elektroniku. Takvi monitori su uvijek veće težine, ali i skuplji jer zaštitna elektronika košta.



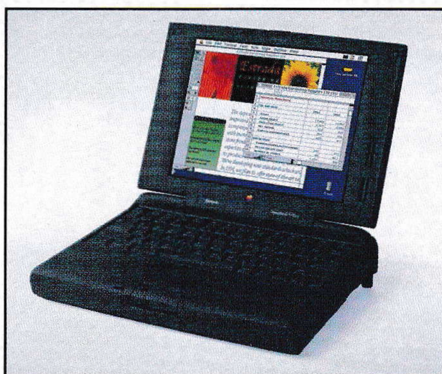


Jedna od najboljih strana Macintosh računala jesu edukacijski programi prilagođeni i najmlađima.

Najkvalitetnija računala imaju hrvatski operativni sustav, ona manje kvalitetna imaju samo hrvatska slova, a npr. engleski, njemački ili talijanski sustav, a ona najlošija su samo na engleskom i njemačkom.

Kod kućnog računala bitna je i multimedija. Zvuk i filmovi, pa i CD-i postaju sve važniji, stoga se dobro raspitajte da li vaše računalo sve to ima da ne biste naknadno morali kupovati. Mrežna kartica i mrežni softver su isto važni ako ikad poželite povezati vaše računalo s drugim računalima jer najslađe su igre u mreži. Raspitajte se i na kojem opera-

tivnom sustavu radi vaše računalo. Najkvalitetnija računala imaju hrvatski operativni sustav, ona manje kvalitetna imaju samo hrvatska slova, a npr. engleski, njemački ili talijanski sustav, a ona najlošija su samo na engleskom i njemačkom. I na kraju, ako vam sve gore navedeno nije dovoljno jasno, pokušajte barem oponašati one na Zapadu. Vjerujte, nećete pogriješiti ako kupite bilo koje od pet najprodavanijih računala u Americi, a sigurno ćete pogriješiti ako kupite računalo čija marka na toj listi ne egzistira niti u prvih stotinu.



Mali je Appleov PowerBook svojom kvalitetom i mogućnostima u Americi odlično prihvaćen unatoč jakom pritisku "Tajvanaca" na tržište.

Najtraženije svjetsko računalo: Apple Macintosh Performa 5200

Kako bismo čitateljima približili svijet računala za posao, kuću i zabavu pokušat ćemo povremeno donositi vijesti o računalima koja dominiraju u tom području na svjetskim tržištima. Seriju napisa otpočet ćemo s najtraženijim svjetskim računalom - Apple Macintosh Performom 52000. No, zavirimo na trenutak u informatičku povijest. Kada je glasovita Apple-ekipa davne 1984. godine izbacila na tržište prvo korisnički orijentirano računalo s mišem Apple Macintosh, otpočela je prava mala informatička revolucija u svijetu. To je prvo računalo bilo u jednom dijelu (ekran i monitor zajedno), a imalo je i miša i glasoviti Macintosh operativni sustav. Evocirajući uspomene na te dane, povodom desetogodišnjice tog revolucionarnog računala, ne možemo ne zamjetiti da se to računalo toliko razlikovalo od svih ostalih, a bilo je prihvaćeno čak i po 2,5 puta većoj cijeni od tadašnjih cijena osobnih računala. Razlozi prihvaćanja su bili zbog velike zaštite na radu, jednostavnosti rukovanja, lakoće učenja i odličnog dizajna. Nako toga štošta se promijenilo - i drugi su proizvođači usvojili slične operativne sustave (Windows 95 je došao već vrlo blizu



Macintosh operativnog sustava 7). Odgovor Applea nije trebalo dugo čekati: pored naprednije tehnologije i vrhunskog dizajna danas Apple nudi i niske cijene, koje su potpuno konkurentne, i to zbog izuzetno velikih serija i snižene prodajne marže na svim razinama.

Iznenađenje 1995. godine bila je Apple Macintosh Power PC Performa 5200, za koju je Apple dobio i nagradu za grafički dizaj. Izrađena je u jednom dijelu, zajedno su u istom kućištu i monitor i računalo i CD. Srce stroja je snažan Power PC 603 RISC procesor s integriranim matematičkim koprocesorom na 75 MHz koji je u usporednim brzinskim testovima bio brži od Pentiuma na 120 MHz. Osnovna konfiguracija dolazi s 8 Mb RAM memorije, proširivo do 64 Mb. Ugrađuju se 500 i 800 Mb hard diskovi vrhunske kvalitete. Ugrađen je i CD četverostruke brzine, tako da bez broblema možemo gledati filmove preko cijele širine ekrana. Na tom CD uređaju mogu se slušati i svi glazbeni CD-ovi. Ekran je ugrađeni 15" RGB s vrlo sitnom točkom pa je slika izoštrena. Ugrađena je i mrežna kartica i mrežni softver, stereo mikrofon i zvučni softver za snimanje i reprodukciju zvuka. Tu su još i dva stereo zvučnika, priključak za vanjske zvučnike i priključak za vanjske slušalice. Ugrađen je i SCSI priključak za vanjske uređaje, kojim podržava do 6 uređaja odjednom (skener, vanjski hard disk, vanjski CD i magnetske optičke uređaje i sl.)

Multimedijalnu ponudu upotpunjuju dodaci, koji se mogu dodatno ugraditi. Najpopularnija je TV/VIDEO IN kartica kojom se možete prikopčati na vanjsku antenu ili kabelsku televiziju te iz kreveta daljinskim birate TV kanale na vašem Macintoshu, a možete priključiti i VIDEO uređaj ili čak CAMCORDER. Na taj način možete slike u PAL ili SECAM rezoluciji skidati s televizije ili videa kao fotografije ili pak kao cijele filmske inserte. Te slike možete naknadno obrađivati ili čak u filmove dodavati svoje efekte, titlovati i sl. pa kasnije sve to na neki način presnimiti na hard disk da bi se na nekom drugom uređaju snimilo na video vrpcu. Jasno vam je, nadam se, da je za zahtjevnije poslove potreban dodatni specijalizirani softver jer onaj koji dolazi uz računalo nije svemoguć. Možete dodatno ugraditi i fax modem, karticu za prezentaciju na platno ili na dodatni veliki monitor i sl.

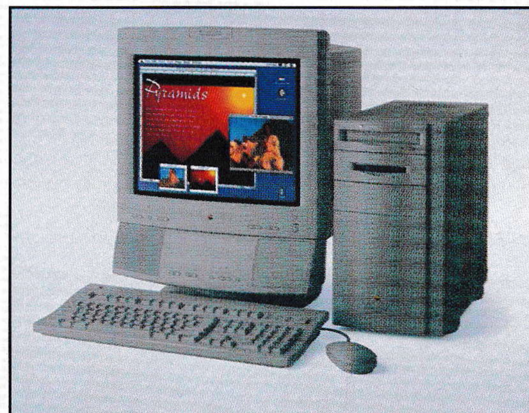


Ovo se kućno računalo pojavilo na tržištu 1995. godine i velika je potražnja za njim. U mrtvoj sezoni (srpanj-kolovoz) za prodaju računala potražnja je prerasla proizvodne kapacitete, a od rujna je toliko porasla te su kupci svoje uplaćene strojeve čekali i do 3 mjeseca. Financijski direktor Apple korporacije, budući njegov sektor nije dobro predvidio potražnju, morao je napustiti svoje radno mjesto. Apple je izbio na prvo mjesto po prodaji kućnih računala, podignuta je potpuno nova linija i od siječnja 1996. rokovi isporuke su postali prihvatljivi.

I u nas se može nabaviti to najtraženije kućno računalo po veleprodajnoj cijeni od 10444 kn, a dodatna TV/VIDEO kartica je 2124 kn, a isporuka je "odmah", bar je tako bilo dosad, a nema razloga da tako ne bude i nadalje.

Za one koji se pitaju: a gdje to mogu nabaviti, preporuka je - nazovite poduzeće *FILEX (Bukovačka 81, 10000 Zagreb, tel.2395-755, tel/fax 229-050)* već danas...

Nenad Nikolić



EARTHWORM JIM

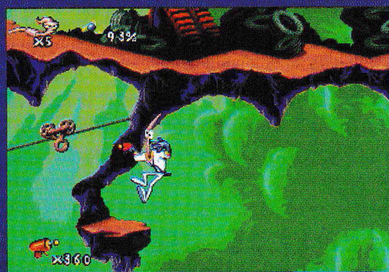
Vrana i crv

Dan je kao i svaki drugi: Vrana lovi crva, crva po imenu Jim. Crv još jednom uspijeva umaći sudbini, a vrana opet ostaje kratkih rukava...

Za to vrijeme negdje daleko u svemiru PSY-VRANA (hmm, vrana sa PSY problemima?) lovi mali odbjegli svemirski brod. Vozač tog brodića ukrao je najnovije ULTRA-SUPER-CYBER-SVEMIRSKO-ODIJELO (najnovije tehnološko čudo, ali i najveći svemirski modni krik). PSY-vrana ga stiže, povlači pištolj, no vozač vadi još veći pištolj, a na to VRANA rastrgana zavišću vadi SUPER-ULTRA-ČUDOVIŠNO VELIKU PIŠTOLJČINU i raznaša ga u tisuću komada dok njeno odjelo pada, pada, koje li slučajnosti, baš na Zemlju.

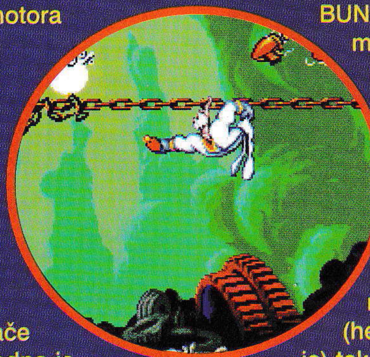
Ultra Jim

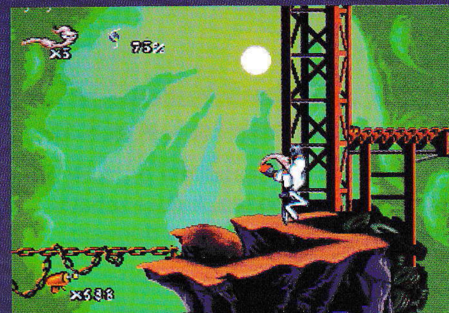
...Jim je još jednom uspio umaći vrani, za dlaku, i baš kad se naš slinavi junak mislio malo odmoriti, na njega iz vedra neba pada ono ULTRA-...-ODIJELO. Jim ga, znatiželjan kao i svi crvi, odlučuje istražiti, kad... odjednom osjeti čudno kretanje i shvati da upravlja odijelom... i tako se rodio EARTRHWORM JIM !!! Odjednom, u daljini, Jim ugleda (svojim ultravidom) PSY VRANU kako razgovara sa svojim poslodavcem, kraljicom. Ona zna da jedino pomoću tog odijela može postati ljepša od svoje (dobre i lijepe) sestre, princeze. Jim odlučuje da je mora spasiti i pohita to učiniti prije nego PSY-VRANA "spasi" njega zato što je "posudio" odijelo.



19 crvljivih nivoa

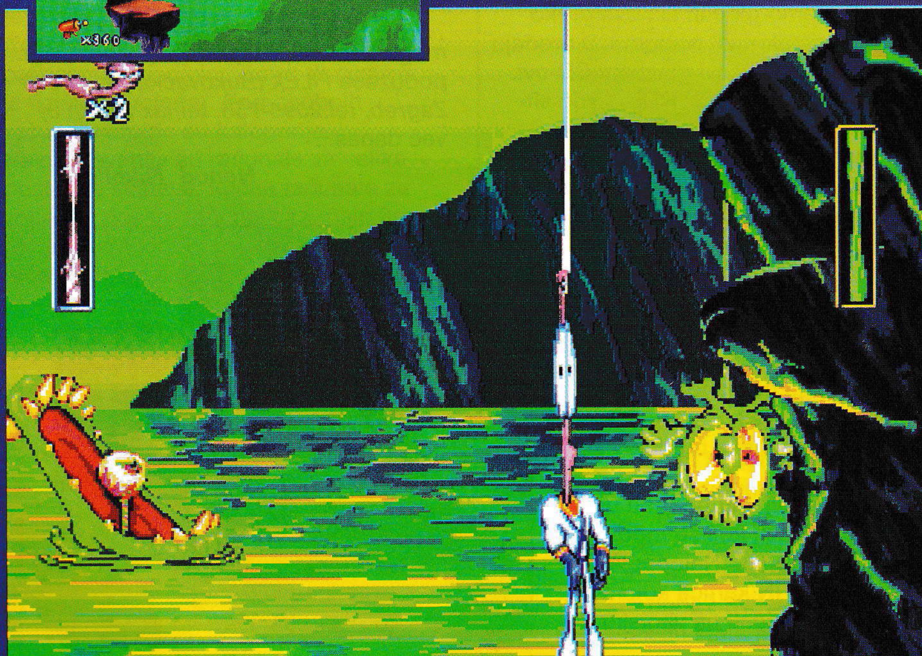
Tu nastupate Vi. Crva Jima morate provesti kroz ukupno 19 nivoa. Oni se sastoje od 11 platformskih nivoa (između ostalog i vožnje podmornicom). Sedam preostalih su utrke na nekoj vrsti svemirskog motora sa PSY-VRANOM gdje ju morate pobijediti kako biste došli do sljedećeg nivoa. Posebno je zanimljiv jedan od ovih "običnih" nivoa u kojem morate dovesti psića do njegovog doma (a to činite tako što ga bičem, tj. vašom glavom tjerate da preskače rupe, rupčage itd. Nezgodno je to što se, ako vam slučajno padne u rupu, pretvara u čudovište i proždere vas u jednom zalogaju. Još jedan preostali nivo je i najzabavniji, naime borite





GORE: Odlično animirani likovi obećavaju ludu zabavu.

se sa nekakvim slinavim čudovištem istovremeno prakticirajući BUNGEE-JUMPING sa 500-metarske stijene u močvaru, u kojoj vas čeka još jedno (čudno?) ljigavo čudovište... Privlačno, zar ne ? Po dosadašnjem opisu igre mogli ste shvatiti da je igra rađena za sadiste (he,he), no najgore (najbolje) tek dolazi, naime u igri sve vrvi od raznoraznih čudovišta. Neka od njih znaju toliko izluditi pa ih je onda pravi užitak uništiti... Glavno čudovište zove se SLUG-FOR-A-BUTT.



Konzola ili računalo?

Igra je u originalu napravljena za SEGA konzolu, a u PC verziji dodani su novi nivoi, povećan je broj boja, kao i broj sličica junaka, tako npr. vaš junak, crv, nacrtan je prvo ručno u cca. 1000 sličica, potom su sve sličice digitalizirane, ponešto dorađene i stavljene u igru. Na taj način imate dojam da gledate crtić, a ne da igrate kompjutorsku igru. Scroll (pomicanje ekrana na sve strane) je u ovoj igri, dosad neviđeno na PC-u, glatak. Isto je i sa SPRITEovima. Možda to nebi ni bilo toliko nevjerojatno za DOS, ali OVA IGRA MOŽE SE IGRATI SAMO IZ WINDOWSA '95, što je svakako novina, budući se dosad nisu radile igre za WIN zbog toga što su samim svojim postojanjem u memoriji zauzimali previše sustavskih resursa, pa se tako stari Windowsi nisu mogli natjecati sa starim



Zašto DA?

Izuzetno glatka animacija likova (puno frameova u animaciji), mnogo SPRITEOVA, puno 'glavnih', inventivnost kod izmišljanja likova, humor (onaj najbolji, crni), i sve ostalo...

Ima li NE?

Baš i nema neko NE...možda je samo premalo oružja(4)...

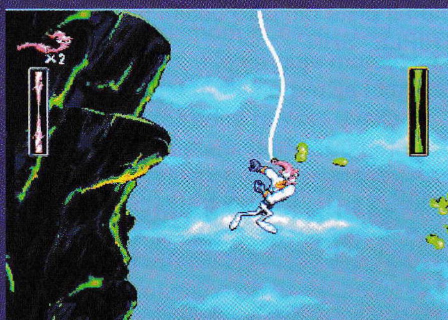
dobrim DOS-om. No s novim Windowsima (NT ili '95) i to se promijenilo. Tako je sad grafički sustav prozora puno brži pa dozvoljava bolje i kvalitetnije igranje upravo raznih platformskih i arkadnih igrica, baš kao što je Earthworm Jim, a da ne spominjem lakoću konfiguriranja, stabilnost...

Što drugo reći nego - budućnost



igrica je u Win'95 (možda ne baš bliža, ali...) Sve to naravno ima svoju cijenu, tako je npr. veliki dio EARTHWORM JIMA pisan u 486 ASSEMBLERU pa ne treba niti pomišljati o nekakvom stroju slabijem od 486 DX sa 8 MB RAMA (na ovoj konfiguraciji EWJ radi potpuno glatko).

Patrik Pencinger



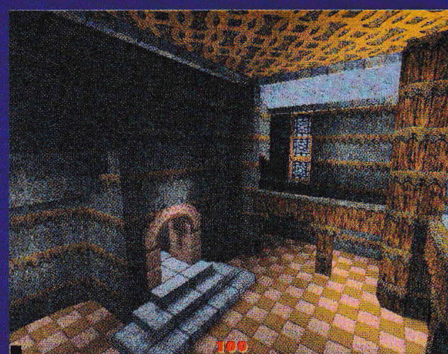
EARTHWORM JIM
Activision

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- ✓ SEGA SATURN

Zvuk	78%
Grafika	87%
Igrivost	84%

UKUPNO 84%
Igrano na:
PC486/120, 8 MB, CD ROM

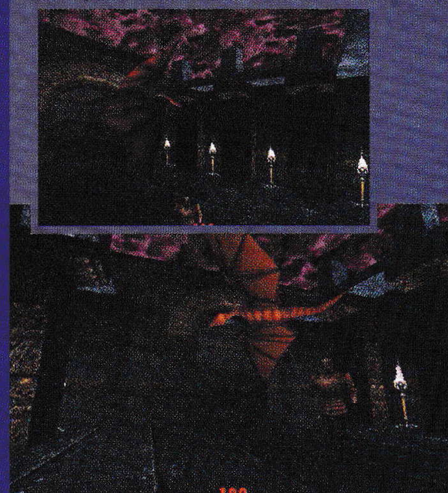
EARTHWORM JIM



Quake

Dugo najavljivani nastavak DOOM serijala samo što nije gotov. Sada, kad je njegova proizvodnja pri kraju, saznali smo neke stvari o njemu. Autori Quakea su namjerno prebacili radnju na teren fantasy igara, i to na temelju jedne stare Dungeons & Dragons priče, s namjerom da ne naprave DOOM 3, nego jednu potpuno novu igru. To je ujedno i prvijenac Id softwarea u vodama fantasy igara jer je, kao što znamo, Hexen napisao RAVEN. Očito su procijenili da bi treći nastavak bio manje zanimljiv nego jedna nova igra, koja bi od DOOM-a preuzela ono najbolje i još u miraz donijela neke novitete. Posebnu pozornost autori su posvetili igranju u mreži pa najavljuju da će to biti nešto najbolje, dosad neviđeno. Grafika će biti u rezoluciji 360x480 sa 24 bitnim bojama. Izgled Quakea bit će znatno unaprijeđen jer je u njegovoj izradi korišteno triput više površina i bit će triput više arena u kojima će se odvijati radnja. Likovi u igri će se potpuno slobodno kretati kroz 3D okolinu. Autori još uvijek eksperimentiraju te su redizajnirali scenario, oružja, likove pa kažu da čak razmišljaju i o promjeni imena igre. Namjera je autora da prvo razviju igru, a potom da napišu konačni scenarij. No, bilo kako bilo, QUAKE je možda jedina igra za koju možemo pretpostaviti da će je, kad se pojavi na tržištu, igrati svi ljubitelji igranja na PC-u.

Krešimir Mijić



TRIPLE THREAT

Trostruka prijevara!

U zadnje vrijeme sve se češće pod jedan naslov stavlja više igara, no da li to uvijek znači da su te igre i zavrijedile našu pozornost?

Triple threat se sastoji od tri igre: F-18: NO FLY ZONE, BLACK REIN, QUATRA COMMAND. One se razlikuju uglavnom po grafici, a cilj je isti: PREŽIVJETI! Za pokretanje ovog paketa neophodni su vam Windowsi.

Black Rein

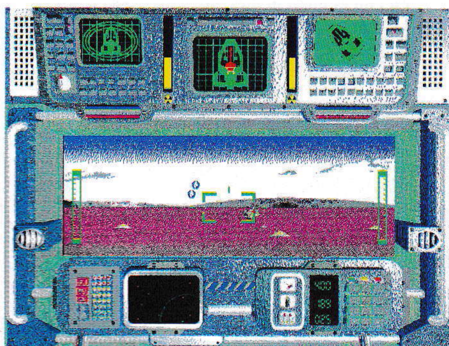
U ovoj igri vi ste vozač tenka koji mrzi sve koji mu stanu na put. Prije igre možete dobiti informacije o neprijatelju - klikom na tech, a klikom na mission - o zadaći. Ovo je tipična igra "Pronađi i uništi". Tijekom igre povećanjem brzine, povećava se toplina, što uzrokuje nestajanje štita. Da biste provjerili porast topline, pogledajte u gornji dio ekrana s lijeve i desne strane slike broda. Da biste došli do neprijatelja, najbolje je koristiti mapu, a kada dođete blizu njega, isključite je i ...

Tijekom igre možete se služiti tipkama:

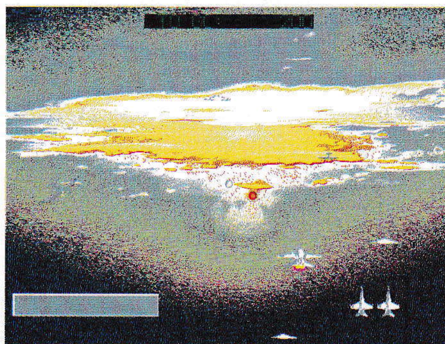
F1	- pomoć
F2	- opcije
TAB	- mapa
S	- zvuk ON/OF
SPACE	- pucanje
P	- pauza
1	- plasma cannon
2	- pulse gun
3	- laser guided missile

F-18: No Fly Zone

Ova igra ne donosi ništa novo: vi



upravljate zrakoplovom i uništavate neprijateljske zrakoplove koji iz misije u misiju postaju sve opasniji. Nakon prve staze ćete susretati putničke zrakoplove koji vam oduzimaju bodove prilikom njihovog uništenja. Kad uništite neki neprijateljski zrakoplov, on će za sobom ostaviti ili municiju ili lijekove koje ćete vi, naravno, pokupiti. Grafika ima dobrih i loših strana, pozadine se "mijenjaju" tek nakon nekoliko staza. Nakon nekoliko uspješnih misija dobivate medalje.



SPACE	- pucanje
CTRL	- ispaljivanje raketa
TAB	- mijenjanje izbora
F1	- pomoć
F2	- biranje nivoa/konfig uracija
F3	- izlazak iz igre
F4	- pauza
F5 -	top lista
Q -	izlazak u DOS
M -	informacije o zadatku

Quatra Command

Ovo je definitivno najgora igra ovog paketa. Po stilu podsjeća na F-18, samo što je u 2D grafici. Radnja se odvija u svemiru. Gađajte poveće meteore jer se znaju rasprsnuti i pogoditi neprijatelja (nemojte "skupljati" meteore). Nakon pređenih nivoa dobivate viši položaj (wingman...).

Kad uništite neprijatelja, možete



pokupiti sredstva za poboljšanje statusa.

SPACE	- pucanje
CTRL	- ispaljivanje torpeda
SHIFT	- štit
TAB	- mijenjanje izbora
F1	- pomoć
F2	- biranje nivoa/konfig uracije
F3	- izlazak iz igre
S	- zvuk ON/OF
M	- informacije o zadatku

Za kraj

Sve ove igre ne donose ništa novo, pa čak i da ste ovisnik o takvim igrama, morali biste biti jako očajni da nabavite TRIPLE "SHIT".

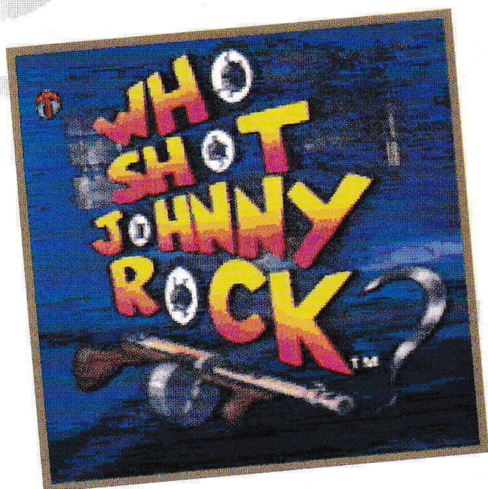
Miloš Vlaisavljević & Marko Rašić

TRIPLE THREAT
Doe Entertainment

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	46%
Grafika	27%
Igrivost	33%

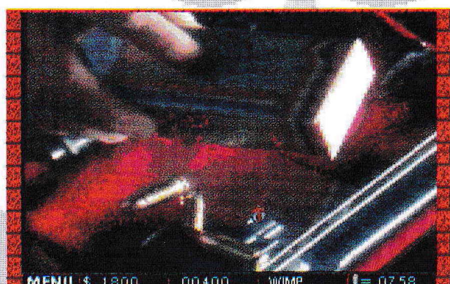
UKUPNO ... 36%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 17 MB HDD





Tko je Johnny Rock?

Ovo je igra koju su dečki iz American Laser Gamesa napravili od početka pa do kraja potpuno digitalizirano. Svaka se njihova igra događa u drugom vremenu, npr. Mad Dog na Divljem zapadu u vrijeme kauboja i Indijanaca, Crime patrol u sadašnjosti gdje se borite protiv "suvremenih" kriminalaca, Space pirates u budućnosti, a ova igra, koju ću sada opisati, u vrijeme 20-tih godina kada je još živio Al Capone i drugi gangsteri. Igra je idejno dobro napravljena, a i zvuk nije loš. Na početku igre vidjet ćete uvod pa ćete znati što vas čeka tijekom igranja pa razmislite hoćete li nastaviti igru ili ćete pak odustati. Od samog početka pa do kraja igre bit će uzbudljivo i napeto jer nećete ni sekundu moći odvojiti prste od lijeve tipke miša zbog stalnog pucanja. Po mojem mišljenju prednost ove igre je to što ne morate stalno puniti mitraljez mecima jer ih imate dovoljno da prođete gotovo pola igre. Na samom početku, kad vam se pokaže karta mjesta gdje morate ići, otiđite odmah u trgovinu oružja i kupite neophodno potrebne metke. Svaka kutija od 350 metaka dođe 100 dolara, a njih ćete vratiti čim ubijete jednog gangstera. Zamislite koliko ćete onda moći kupiti metaka i opskrbiti se za daljnju pucnjavu. Pazite koga gađate jer za vrijeme "okršaja" često se pojave i civili koji vrište i mole da ih ne ubijete. Nećete baš svaki put pogoditi "krivog" pa će ponekad nastradati nedužni, a vi ćete izgubiti život od ruke pravde i zakona. Prije vaše smrti morat ćete ići na sprovod jadniku koji je nastradao od vašeg metka, a to baš i nije ugodno. Možete se kretati od garaže, bilijarske sale, vatrogasne postaje, vašeg ureda pa sve do kasina i u svakom od tih dijelova čeka vas iznenađenje - svaki put će sa drugog mjesta netko pucati na vas. Dok budete igrali igru imajte uz sebe olovku i papir, jer će vam to biti potrebno da biste završili igru. Na samom početku, kad u vaš ured dolazi ljepotica koja traži vašu pomoć, ubijte gangstera da on ne bi ubio vas. Tu ćete otkriti vaš sretni broj, koji će vam biti potreban kasnije u kasinu, jer ćete morati pogoditi taj broj u ruletu.



Ako ste dobar strijelac i pogodite vas sretni broj, dobit ćete još novca, koji vam i nije toliko potreban. Na određenom mjestu, npr. u bilijarskoj sala dočekat će vas šef sale kojeg ćete prepoznati po tome što je "puniji" i što će razgovarati s vama. On će narediti da vas ubiju, ali to im neće uspjeti - vi ćete ubiti njegove ljude, a za uzvrat on će vam pokazati jednu sliku, kip, vazu ili nešto drugo, a to će vam biti potrebno za ostali dio igre. Svakako to zapišite na papir i kada sakupite četiri predmeta tek ćete onda moći otići u sobu gdje se ti predmeti nalaze - sobu umjetnina. Kad to sakupite, otiđite u sobu gdje se nalazi sef sakriven iza slike. Na sefu će vam se okretati brojevi i vi ćete morati sva četiri broja pogoditi po redosljedu koji ste zapisali na papir. Za vrijeme igre često će vas zvati vaša suradnica koja se nalazi u vašem uredu i govorit će što morate slijedeće napraviti, a što je jako važno. Nemojte više puta ulaziti u iste prostorije jer ćete nepotrebno poginuti pa će svi oni gangsteri koje ste ubili i poslali na drugi svijet pucati na vas, a tada nemate



gotovo nikakvih šansi. To je nekakva prepreka koja vas odvraća da ne dolazite više na isto mjesto jer ćete se onda vrtjeti u krug i nećete ići u pravom smjeru, do završetka igre. Na svakom dijelu igre morate imati širom otvorene oči i uši jer iza svakog ugla vas čeka iznenađenje koje će biti pogubno za vas: na svakom dijelu, na svakom uglu, na svakom krovu imajte mitraljez i prste na "mišu". Što se tiče konfiguracije i zahtjeva same igre, to je najmanji problem jer se može pokrenuti na 286-ici sa 33 Mhz, 4 Mb rama i CD s duplom brzinom. Nabavite je što prije.

Puljiz Miroslav

W.S.J.R?
American Laser Games

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	81%
Grafika	83%
Igrivost	91%

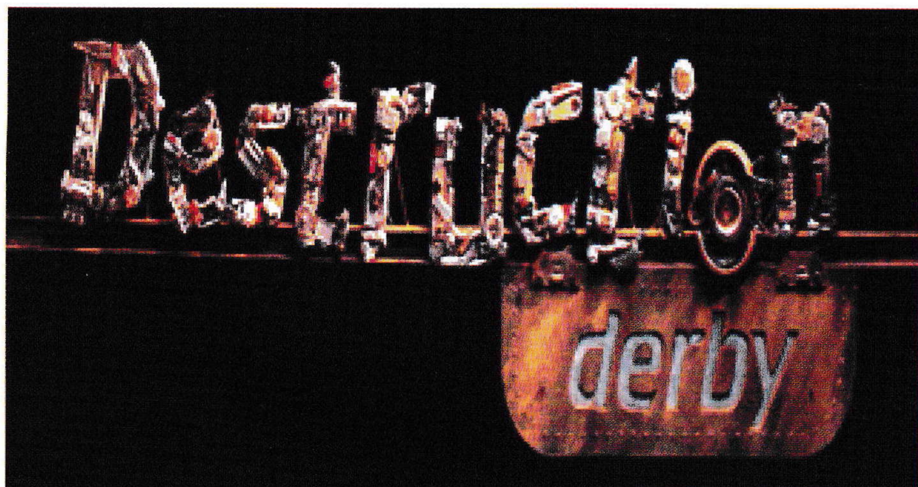
UKUPNO 82%
Igrano na: PC486/66, 8 MB, CD ROM

Utrka je ovo serijskih automobila specijalno pripremljenih za ovu vrstu utrka. Kao i u svakoj utrci cilj je - doći prvi, ali po mogućnosti i jedini. Naime, tijekom vožnje moguće je izazivati sudare kakve god želite (a ima i onih koje ne želite). Dim pregorjelih guma, dijelovi auta koji lete zrakom i publika željna sudara prate vas tijekom cijele igre. Budete li prvi (uz malo sreće i iskustva), pratit će vas i petnaest divljih vozača koji vas žele stjerati sa staze. Oni će biti manje ili više nasrtljivi, ovisno o težini igre, a nju odabirete u početnom meniju. Možete voziti kao početnik, amater ili profesionalac, o čemu će ovisiti ponašanje vozila na cesti (odaberete li pro, okretat ćete se na svakom zavoju ako dodate prerano gas), jačina oštećenja pri sudaru i općenito kvaliteta vožnje vaših suparnika.

Prije svega trebate odabrati tip utrke:



Wrecking Racking - cilj je sakupiti što više bodova. Bodove dobijete ovisno o završnoj poziciji, no više se isplati uništavati druge aute. Ako završite utrku na prvom mjestu, nagrada je deset bodova, ali ćete i okretanjem jednog od automobila za 360 stupnjeva, dobiti isto toliko. Bodove dobijate i polukružnim udarom, udarom sa strane i odostraga. Najlakše je protivnika okrenuti kada siječete zavoj i udarite ga u stražnji dio, a isplati se i odgurati ga u ogradu (posebnom tipkom steering wheel) pri čemu zakrčujete stazu, ostavljajući druga vozila u zaboravu.



Krvavi Derby!

Ako vam je Nascar monoton, a Mech Warrior vam se čini previše nasilnim, pravo je rješenje upravo Destruction Derby, nova Psygnosisova igra.

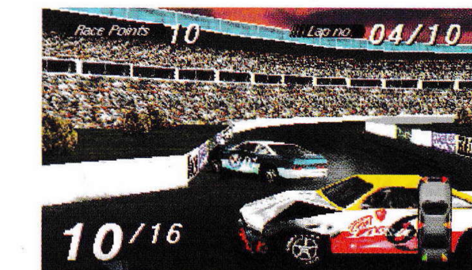
Nemojte zaboraviti da se i vaš auto uništava isto kao i drugi, zato vam predlažem da prvu polovinu utrke vozite što brže (sve dok ne zauzmete prvu poziciju), a onda udarajte one koji zaostaju za cijeli krug. Oštećenje vozila prikazano je u donjem desnom kutu. Oštećenje prednjeg i zadnjeg dijela te bočno oštećenje prikazano je bojama - početno je to zelena, a vremenom, odnosno uništenjem, mijenja se u žutu, narandžastu ili crvenu. U donjem lijevom uglu je vaša pozicija, dok se u gornjem dijelu nalaze



bodovi i broj pređenih krugova.

Stock Car Racing - ovim načinom trke ne dobivate bodove za uništavanje, već samo za mjesto na kojem ste završili utrku. Stoga gas do daske i što dalje od drugih auta i ograde koja vas tijekom vožnje usporava i uništava karoseriju.

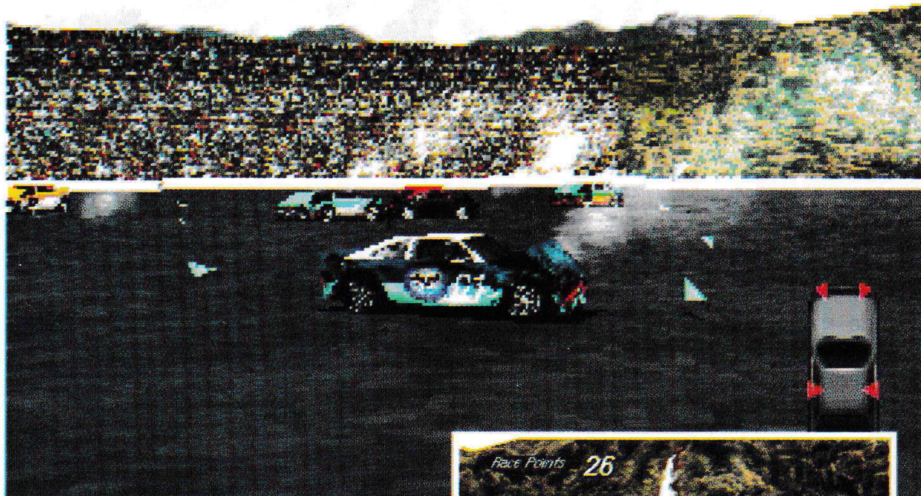
Destruction Derby - upravo se po ovoj opciji Destruction Derby razlikuje od drugih sličnih igara. Nešto ste slično zasigurno gledali na televiziji, gdje se ludi Amerikanci natječu koji će auto ostati što duže u voznom stanju. Naime, nalazite se u areni okrenuti jedni prema drugima i čim se čuje znak za početak svi kreću punim gasom prema sredini. Svi, osim vas. Vi skrećete odmah u stranu i vozite uz ogradu, izbjegavajući, što je više moguće, ostale krntije koje vas nastoje uništiti. Kad primjetite bijeli dim iz više njih (iz onih koja nisu u voznom stanje suklja crni dim i nema smisla da se zaliječete u njih), vrijeme je da krenete u sakupljanje bodova. Bodovanje i način kako ih sakupiti vrijedi kao i kod Wrecking Racinga. Najbolje se zaletjeti u aute koji se nalaze na hrpi jer su u tom slučaju laka meta. Kad oštećenje prednjeg dijela dosegne zabrinjavajuće razmjere, najbolje je prebaciti u rikverc i pokušati sakupiti još koji bod.





LIJEVO:
Osim joysticka i vozačke kacige, potrebno vam je i Kasko osiguranje (za svaki slučaj).
DOLJE:
Mala sličica u donjm desnom kutu ekrana predstavlja vaš (???) auto. Bacivši pogled na njega, možete vidjeti koliko ste razbili svog ljubimca.







GORE:
Ukoliko ste pomislili da ovo smeće može biti vaš auto, niste se prevarili. Poslije dugotrajne masaže na stazi The Bowl svi auti otprile izgledaju ovako.
DESNO:
Možda je plavi auto dobar početak za vas.

Time Trials - ako vas je strah drugih vozila ili vam je žao uništavati ih, preostaje samo utrka sa satom. U njoj vozite bez suparničkih automobila prepušteni samo vašim vozačkim sposobnostima. Ako provezete najbrže krug, vaše se ime pojavljuje na tablici najboljih vremena pa se poslije možete hvaliti prijateljima. Kad odaberete vrstu utrke, pojavit će se meni u kojem određujete hoćete li igrati svaku stazu pojedinačno ili cijelo prvenstvo, hoćete li igrati samo protiv jednog (računalom vođenog) auta i koliko igrača želite. Odaberete li prvenstvo, čeka vas mukotrpna borba do prvog mjesta. U početku vozite u četvrtoj ligi na šest staza (speedway, crossover, ocean drive, cactus creek, city heat, the bowl), a na kraju sezone prelazite u višu ligu ako ste zadovoljili poziciju. Na kraju svake staze moguće je pogledati trenutno stanje u sve četiri lige, poredak na kraju završene utrke (ovdje ćete se uvjeriti kako su osvojeni bodovi vrijedniji od završne pozicije) i snimiti poziciju. Tu je još i opcija replay kojom možete pregledati cijelu utrku, određujući sami kut gledanja, te složiti svoju snimku utrke. Uspijete li doći do prve lige i osvojiti prvo mjesto, očekuje vas pehar i, nećete vjerovati, popis ljudi koji su radili na igri. U početnom meniju možete još izabrati glazbu tijekom igre, detalje drveća, dima i same staze, te pogledati rekord staze. Dakle, kad dođete s posla ili škole iživcirani prometom, izliječite svoje frustracije na suparničkim automobilima. Sve što ste oduvijek željeli raditi drugima u prometu, ovdje je omogućeno. Za svaki slučaj, ako se nešto desi vama, zalijepite naljepnicu Shit happens.

Marko Korak

Indycar Racing	77%
Nascar	81%
Destruction Derby	86%
Need for Speed	93%

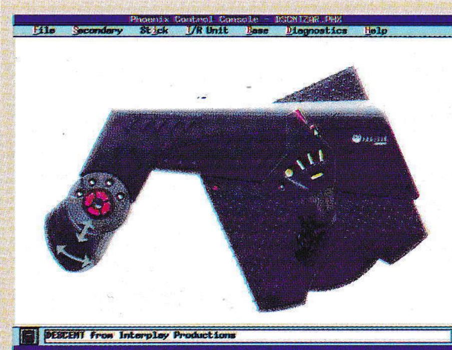


DESTRUCTION DERBY
Psygnosis

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- ✓ SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

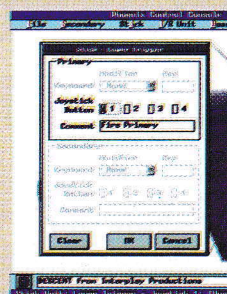
Zvuk 83%
Grafika 86%
Igrivost 82%

UKUPNO 86%
Igrano na:
PC486/80, 8 MB, CD ROM



Phoenix Flight and Weapons Control System

Pod ovim se imenom krije Gravisov novi joystick koji u svijetu košta 140 US dolara (oko 210 DEM). Iako vam se na prvi pogled može činiti da je to previše za jedan komad plastike, znajte da PHOENIX nudi sasvim dovoljno da opravda ovu cijenu. Uz njega dobijate i disketu s instalacijskim programom kojim svakome od 24 PHOENIXOVA gumba dodijeljujete primarnu i sekundarnu funkciju, tako se broj funkcija koje ovaj joystick može obavljati penje na 48. Njegov softver vam omogućava da isprintate podjelu funkcija, što vam može poslužiti kao vrlo koristan podsjetnik. Ako poželite igrati neku arkadnu igru, PHOENIXA možete koristiti i kao Gravisov GAME PAD. Premda može koristiti za aviosimulacije, najbolji se rezultati postižu prilikom igranja Descenta i Heretica.



K.M.

Ispravak

Za sve ljubitelje igre Battle Beast, slijedi JAVNA ISPRIKA. Naime, u prošlom se broju potkrala greška u ocjenjivanju i molimo vas da je uvažite.

BATTLE BEAST
Sierra

- A500, A600+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ✓ MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk 82%
Grafika 79%
Igrivost 63%

UKUPNO 74%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, CD ROM

U ovoj igri nećete osjetiti miris pregorjelih guma, niti škripu pri naglom ulasku u zavoj i to stoga što vaše vozilo nema gume, već lebdi iznad same površine zemlje (nalik na hovercraft).

ZONE RAIDERS

Welcome to the Future.

U dalekoj budućnosti, u doba kad cijelim svijetom vladaju veliki koncerni koji vode borbu za prevlast nad tržištem na scenu stupate vi. Dobivši posao u jednom od njih, vaš je prvi zadatak dokazati svoje sposobnosti i požrtvovnost. Na početku dobijate najlošiji automobil (warbird), a napredovanjem vaša će vozila biti sve brža, bolje oklopljena, opskrbljenija boljim oružjem.

Smjestivši se udobno u sjedalo svog warbirda, vidjet ćete ploču s instrumentima (možete je i isključiti pritiskom na F3) na kojoj se nalazi V-Locator, uređaj koji vam pokazuje položaj traženog predmeta, oštećenje oklopa, ukupan broj osvojenih bodova za uništavanje neprijateljskih vozila i objekata, preostalo vrijeme za izvršenje zadaće, oružje koje trenutno koristite, količinu municije za tu vrst oružja. Upoznavši se s izgledom vašeg vozila, krajnje je vrijeme da krenemo. Ono što odmah primjećujete je jednoličnost tekstura i praznina prostora. Naime, na kanalima, kojima se cijelo vrijeme krećete, nalazi se samo pokoje vozilo i nešto nalik na zaštitne tornjeve; sve je to oskudno zbog brzine odvijanja igre, na koju se ne možemo potužiti. Protivnička su vozila napravljena također vrlo jednostavno, no budete li brzi i točni pa ih uništite prije nego vam se približe, to vam neće odveć smetati. Sve bi to (možda) izgledalo nešto bolje u rezolucijama 640*400 ili 640*480 (koje možete odabrati u početnom meniju), ali ja na svojoj mašini (486/80, 8 Mb RAM) nisam to mogao pokrenuti. Treba još napomenuti da za pokretanje igre treba osloboditi 6,5 Mb RAM-a.

No, sve to nebi bilo toliko važno kada bi igra bila napeta, uzbudljiva i puna raznih zadaća. No, ni toga ovdje nema u očekivanoj dozi. Jednostavno se vozite kanalima koji vam ne dozvoljavaju slobodno kretanje uokolo, već vas upućuju do predmeta koje trebate naći. Unatoč toj jednostavnosti može vam se dogoditi da uletite u slijepu ulicu tj. u neki dio staze iz kojeg jednostavno ne možete izići jer izlaza nema. Što vam ostaje - preskočiti ogradu, i što onda? Nemate ograničen broj života pa ih ne možete ni izgubiti. Krećete s početka staze, izgubivši svo oružje osim lasera, koji je ujedno i najslabiji, a vrijeme za izvršenje zadatka nastavlja teći dalje. Valja još napomenuti da se staze nalaze u nekoliko nivoa, što morate uvijek imati na umu želite li nastaviti dalje. Treba reći da kao i u Doomu ili Descentu i ovdje postoje tajni prolazi i vrata. Vrata uopće ne liče na vrata, već kao da su dio zida, a otvaraju se pucanjem u njih. Mapa nije ništa posebno, a bilo bi dobro kad bi se mogla uključiti za vrijeme kretanja, kao što je slučaj kod Dark Forces. Zvuk u igri, također, nije nešto posebno. Brujanje motora ostaje samo brujanje, a efekte ispaljenih metaka i bombi ne biste ni prepoznali da nam nije prikazana slika oružja koje koristimo. Jedino je glazba koja se čuje u pozadini ugodna za uho. Sve u svemu, igra nije ništa novo. Da se pojavila u doba kada je izašao Doom možda bi se našlo bolje mjesto i za nju, ali sad kad je tržište pretrpano takvim igrama Zone Raiders vam neće ostati dugo u sjećanju.

Marko Korak



GORE:
Ako ste pomislili da je lava ubojita, grdno ste se prevarili, ova je lava ovdje tek radi efekta. No ipak ima i prometala koja su itekako opasna.





LIJEVO:
Tko vas metkom vi njega s dva!
DOLJE:
Ovdje počinje i završava vaš put do slave.

ZONE RIDERS
Virgin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	65%
Grafika	69%
Igrivost	74%
UKUPNO	61%

Igrano na:
PC486/80, 8 MB, CD ROM

"Malo pobjeđujete, malo gubite", kaže komentator. "Ali izgleda da Engleska više gubi, nego što pobjeđuje."

Actua Soccer

3D nogomet!



Utakmicu ste počeli vrlo atraktivno, kao da igrate samo za publiku, zatim ste stali na loptu i vidjeli da se vaši protivnici uopće ne šale. Lopta ide od noge do noge, zatim je ubacujete u dubinu protivničke obrane nadajući se njihovoj greški, ali oni nikako da pogriješe. Uzimaju vam loptu i postižu već treći gol u samo 30 min. igre.

Osjećate se bespomoćno, mijenjate igrače, mijenjate strategiju i formacije od 4-3-3, 4-4-2 i 5-3-2, ali ništa ne pomaže. Vaše su "špice" slijepe poput šišmiša, a obrana ima više rupa negoli švicarski sir. Varate se ako za svoje poraze krivite način upravljanja igračima jer je on jednostavan kao i uvijek. Na samom početku utakmice jedan će od vaših igrača biti označen žutim trokutom. Kad posjedujete loptu, Ins vam služi za ispucavanje duge, jake lopte, a Del za kratko dodavanje. Kad izgubite loptu, trokut će se promijeniti u krug - označava igrača kojim upravljate. Sada će vam Ins biti za uklizavanje, a Del za otimanje lopte.

Ono što će vas odmah zadiviti su realistični pokreti. Programeri Gremlina angažirali su Chris Woodsa i Andy Sintana, igrače Sheffield Wednesdaya i snimili mnoštvo pokreta, a zatim ih digitalizirani. Na taj su način ostvarili nevjerojatne udarce glavom, štopanje prsima, škarice i niz drugih udaraca. Kako bi dojam bio što potpuniji potrudio se Barry Davies, komentator BBC-a. Tijekom igre on će gotovo nezainteresirano izgovarati imena, a kad se ugrozi protivnički gol Barry samo što ne iskoči iz vaših zvučnika.

A sada nekoliko riječi o onome po čemu se Actua Soccer razlikuje od ostalih simulacija nogometa. Igru možete pratiti iz osam kamera pri čemu imate mogućnost udaljavanja i približavanja, odnosno spuštanja i dizanja kamere. To su pogledi odozgo kao u Sensible Soccer, izometrijski poput FIFA, pogled suca i pogledi igrača, no ima i pogleda koji su nepraktični (toliko su udaljeni da ne vidite kod koga je lopta ili pak toliko blizu da ne vidite gdje je gol). Tu je još i mogućnost replay opcije u kojoj možete ponovno pogledati svoje najbolje i najgore trenutke. Za one koji imaju nešto sporije mašine moguće je u svakom trenutku smanjiti rezoluciju, maknuti stadion, nebo, crte na terenu, promijeniti teren u samo dvije boje, ugasiti video wall te smanjiti ekran, ali to onda nije pravi Actua Soccer. Ako vam je dosadno igrati samome, pozovite svoje prijatelje, smjestite se u dvoranu i umrežite ni manje ni više nego dvadeset (20) računala. Sada je to prava timska igra. Sve u svemu, Actua Soccer trenutno je najrealističniji nogomet. Al je vrlo dobar, a kretnje igrača glatke gotovo kao da gledate televizijski prijenos.

Marko Korak





DESNO:
Vašeg igrača (igrač s loptom) prati kamera, koja vam ujedno namješta i najbolji kut za gađanje.

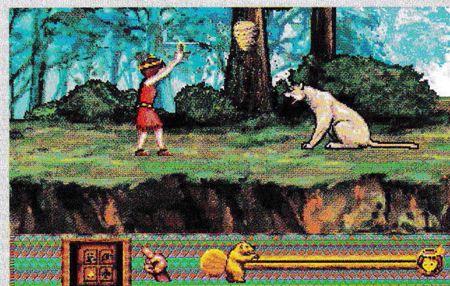
ACTUA SOCCER
Gremlin

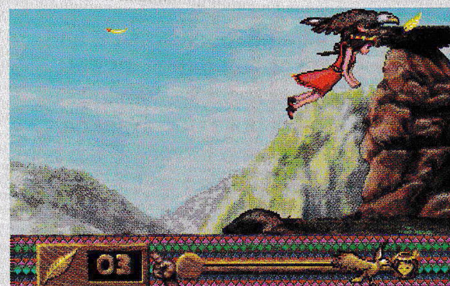
- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- ✓ SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	88%
Grafika	91%
Igrivost	76%

UKUPNO **87%**
Igrano na:
PC486/80, 8 MB, CD ROM

POCAHONTAS



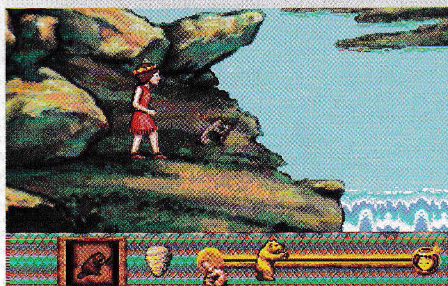


GORE1:
Čarobne kartice vam pomažu pri prolasku pored raznih životinja.
GORE2:
Ukoliko istekne vrijeme jedna od dolje nacrtanih životinja oduzet će vam život.

Arkada pustolovnog duha!?

Kako animiranje crtanih junaka (tj. iz crtića) postaje sve popularnije i postiže odlične rezultate, softverska tvrtka TWG tržistu je ponudila svoj novi proizvod koji nosi ime po istoimenom crtanom filmu - Pocahontas. Po mojem mišljenju igra je napravljena kao nedorađena arkada ili prilično loša pustolovina. Arkada ili pustolovina, prosudite sami ...

Kao i u crtiću, koji je nedavno pokupio simpatije klinaca, vi imate glavne uloge, a to su: Indijanka Pocahontas i neustrašivi moreplovac i vitez John Smith. Igru počinjete s "malom" Poci. Ako niste primjetili, riječ mala sam stavio u navodnike, s razlogam, jer igru počinjete s desetogodišnjom klinkom koja će rasti ovisno o vašem uspjehu. Postoji još jedna pojedinost koja vraća igru iz mrtvih - na odredenom nivou



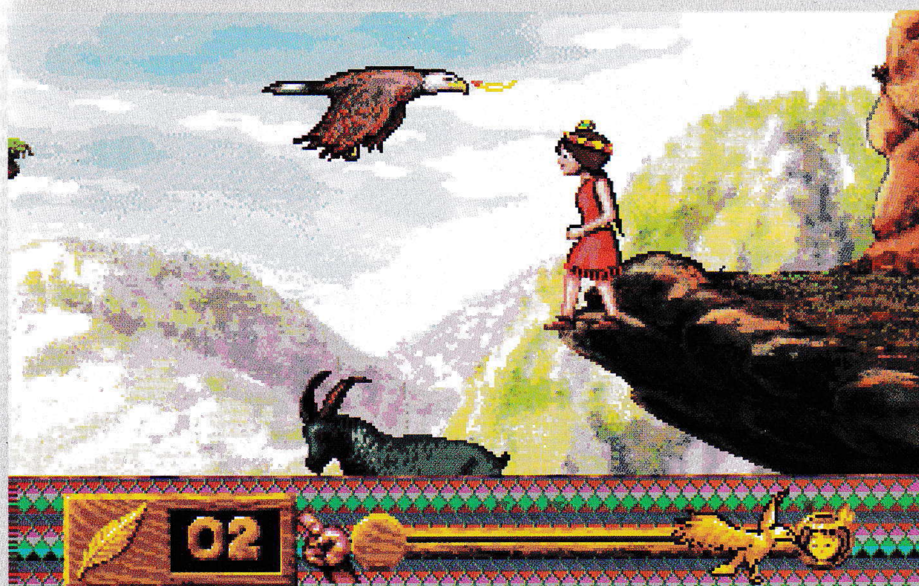
moći ćete zaigrati s Johnom, da s Johnom Smithom. Inače, igra kao i priča, tj. crtić uglavnom prati život, zgode i nezgode Indijanke Pocahontas. Loša realizacija i grafika ruše sav ugled i uspjeh igre. Vrlo loše nacrtali likovi i priroda igru ostavljaju vrlo daleko iza novih igara s fotografiranim likovima i 3D grafikom, daleko iza new generation igara. Na prvom je nivou vaša zadaća sakupiti 20-ak zlatnih pera koje ćete kasnije zamijeniti za "čarobne" kartice koje će vam pomoći lakše prolaziti životinje, odnosno one će se razbježati. To je čitava mudrost prvih dvaju nivoa. Na sljedećim nivoima susrest ćete se s Johnom Smithom u lovu na divljač i ribe, pomoći Poci u bijegu u kamp



bijelih ljudi. Igra se sastoji od sedam nivoa s različitim pričama. Na svakom nivou imate određeno vrijeme, koje očitavate na metru na dnu monitora. Ne uspijete li završiti nivo u tom zadanom vremenu, po vas će doći životinja koja služi kao "živa" u tom vremenskom metru. Zvuk u igri nije nešto posebno; ni loš, ni dobar - prosječan. Ne očekujem da ova igra postane hit ili da se pojavi na hack top-listi, ali klincima i klincezama će se sigurno svidjeti zbog priče, tj. crtića.

Ovaj softver loše je napravljen, ali je zahtjevan. Minimalna konfiguracija vašeg računala mora zadovoljiti: 486 DX matičnu ploču, procesor snage 33 MHz, 4 RAM-a memorije, CD-ROM dvostruke brzine (2x), VGA grafičku karticu i DOS 5.1

Igor Duić



POCAHONTAS
TWG

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	54%
Grafika	35%
Igrivost	32%

UKUPNO 31%
Igrano na:
PC486/50, 8 MB, 20 MB HDD

Godina je 2052. Antigravitacijske utrke postale su najveći svjetski šport. F3600 liga je ono pravo! Staze se protežu i u najskrivenijim dijelovima svijeta. Istraživanja se nastavljaju u želji izrade savršenog vozila, koje će biti brže od ičega stvorenog do sada. Jeste li spremni za... Wipeout!

O čemu se radi?

Idejno ništa novo, našlo se 8 antigravitacijskih vozila u jednoj od šest utrka. Neka su brža, neka stabilnija u zavojima, a neka bolje ubrzavaju na startu. Pih!.. Sve smo to već po tko zna koji put vidjeli. No, nešto se ipak promijenilo! Što, provjerite sami...

D.R., što je to!?

Već poznati nam Psygnosis, posljednji nam je put donio Lemmingse 3D i Discworld, pa nam nije bilo ni na kraj pameti da će se odlučiti na jedno ovakvo izdanje. Sigurno se pitate, pa kako je do toga došlo? Jednostavno, šefovi Sonyja, pod čijim okriljem se nalazi Psygnosis, odlučili su da im treba igra koja će pokazati pravu snagu

Oružja i dodatci

- Heetseeker - raketa na toplinsko navođenje,
- Rockets - obične rakete,
- Mines - mine,
- Shock Waves - navođeni elektrošokovi,
- Shield - štit,
- Turbo - ubrzava vas do maksimuma



GORE:
Terramax je treća staza Wipeouta. Ova staza ima tri jaka zavoja i dva mosta. Pripazite na brzinu prije preskakanja mostova!

Playstationa i tako su se počele rađati bezbrojne utrke automobila. No kada automobili postanu dosadni, treba stvar otežati pa se javila ideja o utrkama letjelica (sjećate se igre Hi-Octan?). Letjelice k'o letjelice, neće da koče kad treba, a i svaka ograda je vaša. No, možda, i Psygnosis ne bi bio tako uspješan da se nije pojavila grupica umjetnika pod nazivom D.R. (Designers Republic) koji su svojom početnom animacijom i doradama grafike u igri unijeli pravu pometnju.

Vroom, vrooom...

Na početku igre izaberite svoju letjelicu i krenite u nove pobjede. Sada vam je dozvoljena samo jedna opcija, venom class. To su utrke u, recimo, drugoj ligi u koju kao početnik i spadate. Ako prijeđete svih šest staza i budete najbolji (bodovno), dobivate mogućnost prelaska u višu ligu (rapier class). Pošto za svaku utrku dobivate određeni broj bodova, ovisno o poziciji koju ste osvojili (prva tri idu u sljedeću utrku), morat ćete se potruditi kako biste stigli prvi (najviše bodova). Upadom u trku, nalazite se na prvoj stazi (Altima VIII) koja je i najlakša?! Tu su svega dva jača zavoja i jedan

Wip

Speed, gimm

Do sada ste mogli samo zam budućnosti, od sada vam Wi pravog doživljaja brzine u letje sanjali!

bezopasan skok. Uz malo truda, kroz oko dva sata igranja (uspješniji) ili nešto više (oni manje uspješni), prijeći ćete ovu stazu. Sada dolazi druga, a potom treća, pa onda bla, bla, bla ...

Da sve ne bi bilo tako lako, tu su i oružja koja skupljate i određena mjesta





PC

1. Mortal Kombat 3
2. Hexen
3. FX Fighter
4. 3D Lemmings
5. Tyrian
6. Super Street Fighter 2 Turbo
7. Descent
8. X-COMM: Terror from the Deep
9. Super Dune 2
10. Flight of the Amazon Queen

PC CD ROM

1. Rebel Assault 2
2. Command & Conquer
3. Warcraft 2
4. Wing Commander 3
5. Dark Forces
6. Crusader: No Remorse
7. Screamer
8. NHL Hockey '96
9. IndyCar Racing 2
10. Tekwar

PLAYSTATION

1. Tunderhawk
2. Twisted Metal
3. Battle Arena Toshinden
4. Tekken
5. Loaded
6. Mortal Kombat 3
7. Vipeout
8. Destruction Derby
9. Krazy Ivan
10. X-COMM: Ufo Defense

AMIGA 500

1. UFO: Enemy Unknown
2. Flight of the Amazon Queen
3. Flight of the Amazon Queen
4. Sensible World of Soccer
5. Sensible Golf
6. Mortal Kombat 2
7. All Terrian Racing
8. Cytadela
9. Turbo Trax
10. Brutal: Paws of Fury

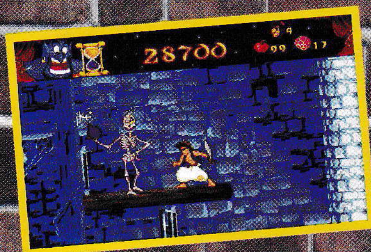
AMIGA 1200

1. Alien Breed 3D
2. Shadow Fighter
3. Breathless
4. Super Skidmarks 2
5. Tower of Souls
6. Gloom
7. Wheelspin
8. Pinball Illusions
9. Der Reeder
10. Roadkill

SEGA SATURN

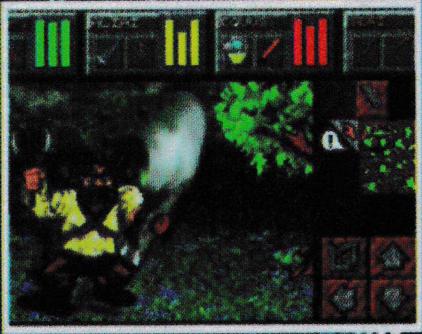
1. Virtual Fighter 2
2. Panzer Dragon
3. Tunderstrike
4. Skeleton Warriors
5. Daytona USA
6. Bug
7. High Velocity
8. Horde
9. Gex
10. Theme Park

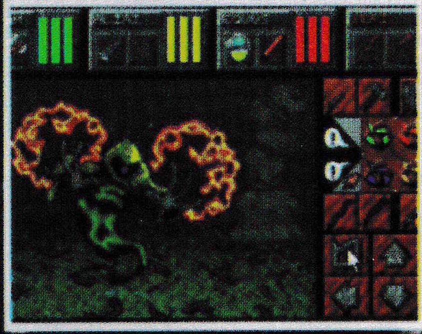
TOP 50 - TOP 50 - TOP 50 - TOP 50

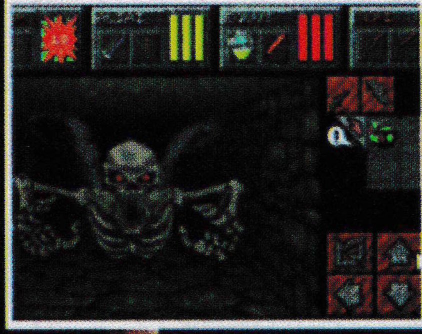


01. Aladdin
02. SuperFrog
03. Civilization
04. Monkey Island
05. Wing Commander 3
06. Elite
07. Tie Fighter
08. Discworld
09. Lion King
10. Flashback
11. Command & Conquer
12. Rebel Assault
13. Lost Eden
14. Monkey Island 2
15. Xennon 2 Megablast
16. Dune 2
17. Beneath a Steel Sky
18. Alone in the Dark
19. X-Wing
20. IndyCar Racyng
21. Comanche
22. SimCity 2000
23. Star Trek: Final Unity
24. Street Fighter 2
25. Syndicate
26. Lotus Turbo Esprite 2
27. Heretic
28. Quarentine
29. Colonization
30. Panzer General
31. The Lost Vikings
32. UFO: Enemy Unknown
33. Frontier: First Encounters
34. FX Fighter
35. Mortal Kombat 2
36. Ruff'n'Tumble
37. Super Skidmarks 2
38. Rise of the Triad
39. Litil Divil
40. Doom 2
41. Prince of Persia
42. Doom
43. Descent
44. U.S. Navy Fighter
45. Rebel Assault
46. NBA Live 95
47. Gloom
48. Simon the Sorcerer 2
49. Aline Breed 3D
50. Shadow Fighter









NAJBOLJE

najbolje

Janus Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb

PC
MULTIMEDIJALNI PC I PERIFERIJE

pc

multimedijalni pc

Janus Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb

unitrend

nagradna anketa

Unitrend
Zagrebačka 12
pp 120
42000 Varaždin

NAJBOLJE

najbolje

Želim naručiti knjigu/e "Najbolje" po cijeni od 58KN ili tri knjige po cijeni od 156KN (1-3 ili 4-6) ili komplet knjiga u iznosu od 294KN.

1. najbolje strategije
2. najbolje avanture
3. najbolje sportske simulacije
4. najbolje avio-simulacije
5. najbolje FRP-igre
6. najbolje managerske igre

Ime i prezime: ....

Ulica: ....

Pošta i grad: ....

Telefon: ....

Plaća se: - pouzećem pri preuzimanju
- uplatom na ž.r.: 30105-603-28346 (kopiju uplatnice poslati na: vidi adresu na poleđini)

PC MULTIMEDIJALNI PC I PERIFERIJE

pc

multimedijalni pc

Želim naručiti knjigu/e:

PC Multimedijalni PC i periferije

po cijeni od 139KN po komadu ili 236KN za obje knjige..

Ime i prezime: ....

Ulica: ....

Pošta i grad: ....

Telefon: ....

Plaća se: - pouzećem pri preuzimanju
- uplatom na ž.r.: 30105-603-28346 (kopiju uplatnice poslati na: vidi adresu na poleđini)

nagradna anketa

Nagradna anketa za čitatelje Hackera!
(nagrade: 3 CD ROM naslova iz naše ponude)

Koje računalo koristite (PC, MAC, Amiga): ....
Koja konfiguracija: ....
Ako posjedujete CD ROM čitač, koji (marka, brzina): ....
Da li planirate skoru kupnju novog hardwarea (ako da, što planirate kupiti): ....
Da li posjedujete originalan software, ako da koji: ....
....
Kakav tip CD naslova Vas najviše zanima (igre, shareware, ...): ....
Koje vrste igara vas interesiraju: ....

Ime i prezime: ....

Zanimanje: ....

Adresa: ....

Telefon: ....

Popis nagrađenih u slijedećem katalogu!

ENCIKLOPEDIJA IGARA

neophodan priručnik za svakog igrača

enciklopedija igara

Uz Enciklopediju Igara dobivate i dvije poklon dikskete prepune igara!!!

Želim naručiti knjigu "Enciklopedija igara" i platiti pouzećem 130KN.

Želim kupiti ___ (upišite broj) Enciklopediju/e Igara.

Ime i prezime: ....

Ulica: ....

Pošta i grad: ....

Telefon: ....

Plaća se: - pouzećem pri preuzimanju
- uplatom na ž.r.: 30105-603-28346 (kopiju uplatnice poslati na: vidi adresu na poleđini)

Hacker

Prvi hrvatski časopis za informatičke igre

besplatni mali oglasi

Tekst oglasa upišite u tablicu:

Ime i prezime: ....

Adresa: ....

Telefon: ....

stari brojevi

1. ____ 2. ____ 3. ____ 4. ____ 5. ____ 6. ____

7. ____ 8. ____ 9. ____ 10. ____ 11. ____ 12. ____

Ukoliko Vam nedostaju neki od brojeva Hackera, možete ih naručiti po promotivnoj cijeni od samo 12KN! Križićem označite željeni broj i naznačite koliko primjeraka želite.

Broj pretplata: ....

Ukupna vrijednost: ....

Ime i prezime: ....

Ulica i broj: ....

Pošta i grad: ....

Telefon: ....

Prvi hrvatski časopis za informatičke igre

pretplatnički kupon

Želim se pretplatiti na časopis Hacker:

☐ 06. mjeseci / 95KN popust 20%

☐ 12. mjeseci / 165KN popust 30%

Plaćam:

☐ Pouzećem pri primitku (poštanski troškovi 9KN)

☐ Uplatom na žiro račun 30105-603-28346 (u banci ili pošti)
(svrha doznake: pretplata na hacker od ___ do ___ broja, primalac: Janus Lingua, Petrinjska 11, Zagreb

ENCIKLOPEDIJA IGARA

Neophodan priručnik za svakog igrača

enciklopedija igara

Janus Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb

Hacker

Prvi hrvatski časopis za informatičke igre

besplatni mali oglasi

Janus Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb

Hacker

Prvi hrvatski časopis za informatičke igre

pretplatnički kupon

stari brojevi

Janus Lingua
Petrinjska 11
10000 Zagreb

Oglasi

PC

Prodajem DX2-66S, 4 MB RAM povoljno. Tel. 01/ 576-293, Filip

Prodajem PC 386 DX-40 s double speed 1X CD ROM, 16 bit Sound Blaster, 4 MB SIMM RAM, 420 MB HDD. Tel. 031/ 125-212, Slaven

PC 286, 1MB RAM, 44MB HDD, c/b, uslužni programi prodajem za 500 DEM. Tel. 01/ 150-314

Prodajem PC 386 DX/33, 4 MB RAM, 85 MB HDD, FDD 3,5" i 5,25", mono 14" monitor, tipkovnica, miš s podlogom. Cijena po dogovoru. Tel. 035/ 235-800, Mario ili Josip

Amiga

Prodajem Amigu 600, 2 joysticka, 500 disketa i kutiju za diskete, literatiru i programe za 500 DEM. Tel. 01/ 782-248, Danijel

Nove VBS-ove za Amigu, s programom i uputama prodajem vrlo povoljno. Tel. 01/ 4578-361

WB 3.0 za Amigu 1200 na hrvatskom (locale), CrossDOS za prijenos podataka u CROASCII, 852 i WIN kodnu tablicu za PC. Tel. 021/ 510-723, Željana

Prodajem Amigu 500, 1 Mb RAM-a, TV modulator, vanjsku disk jedinicu, joystick, software i literaturu. Cijena 450 DEM. Tel. 052/ 32-715, Nenad

Prodajem kolor stereo monitir Philips CM8832 (za Amigu) za 250 DEM i 1MB SIMM (72 PIN) za 50 DEM. Tel. 021/ 524-561, Duško

Prodajem Amigu 600 sa HD 42 MB HDD, 2 joysticka, igre i Amigu 1200, 270 MB Tel. 020/ 812-056

Prodajem Amigu 1200, 540 MB HDD, karticu BLIZZARD 1230 III., 50 MHz zajedno ili posebno. Tel. 031/ 40-420

Amigu 600 prodajem, 40-ak disketa, miš, joystick, literaturu. Originalni softver za A500: Populous, Debut, Fighter Bomber, Amos. Mijenjam igre. Tel. 043/ 243-087

Prodajem A1200, 2MB, 220 HD, monitor, vanjski drajv, 350 disketa, literaturu, 2 joysticka. Može i pojedinačno. Tel. 021/ 516-674, Siniša

Prodajem Amigu 500 sa 1 Mb proširenja, TV modulator, miš, 2 joysticka + diskete pune najboljih igara opisanih u Hackeru. Tel. 020/ 33-078 (zvati iza 19h), Drago

Hitno kupujem miša za Atari. Cijena po dogovoru. Mijenjam i igre za A500. Tel. 020/ 22-773, Maro

Ostalo

Commodore 64, kasetofon, flopy, 3 joysticka i štampač prodajem za 400 DEM. Tel. 01/ 150-314

Prodajem Commodore 64 s disketarom, kasetofonom, 200 igrica i joystickom za 200 DEM. Tel. 01/ 2002-689, Mario

Philips stereo kolor monitor CM8833-II za Amigu i Commodore, malo korišten, prodajem za 300 DEM. Tel. 01/ 734-414, Vedran

Prodajem matičnu ploču 486 DX2-50 i igrice. Tel. 224-814, Tomi

Prodajem Sony Playstation i original igre. 01/323-357.

Prodajem GAME BOY s 3 igrice, adapterom, slušalicama i literaturom za 200 DEM te molim sve one koji prodaju CD-e da mi pošalju katalog. Tel. 031/ 145-472, Saša

Prodajem igrice za GAME GEAR ili mijenjam. Tel. 01/ 713-679, Ivan

Prodjem novu igricu THE INCREDIBILE HULK za SEGA MASTER SYSTEM za 200 kn. Tel. 01/ 337-657, Antonio

Razmjenjujem igre za PC i prodajem C-128 D. Tel. 033/ 701-387, Damir

Prodajem C-128 s kasetofonom, 200 igrica, 2 joysticka, katalozima, literaturom i modulom. Cijena po dogovoru. Tel. 035/ 243-944, Dražen

Hitno i povoljno prodajem VGA mono monitor i VGA 256 KB karticu za PC. Tel. 047/ 333-284, Krešo

Prodajem igru THE BIG RED ADVENTURE (origina) za 300 kn, joystick Boeder Flightstick (za PC, mogućnost simulacije drugog joysticka, mogućnost prilagodbe za ljevoruke i ostale mogućnosti koje posebno dolaze do izražaja u najnovijim simulacijama leta) za 300 kn (novi). Tel. 020/ 27-892 (zvati u večernjim satima), Matija

Commodore 64, kasetofon, flopy, 3 joysticka i štampač prodajem za 400 DEM. Tel. 01/ 150-314

Prodajem Sony Playstation, novi, 01/611-9453

Prodajem 11th Hour od 4 CD za 120 DEM, ili mijenjam. Tel. 01/ 808-592, Krešimir

Vrlo povoljno prodajem tri originalna američka CD-a s preko 300 igara. Tel. 01/ 261-344

Besplatno poklanjam igre za PC na mojim disketama. Izvan Zagreba šaljem pouzećem. Tel. 01/ 261-344

Original CD-ROM MECH WARIOR 2 prodajem za 200 kn. Tel. 051/ 223-312 (zvati iza 17h), Siniša

Povoljno prodajem igre za PC na CD-ima: REBEL ASSAULT 2, THE DIG, C&C i još puno drugih. Svi CD-i su original. Tel. 01/ 438-864, Hrvoje

Prodajem Commodore 64, kasetofon, disk drive 1541, printer Seikosha i 2 joyistiska. Tel. 047/ 334-546, Marko

Help! HACKERIMA Hrvatske: Trebam igru ALONE IN THE DARK 3 i 7th Guest. Tel. 048/ 832-101, Ivan

Tražim Super Dune 2 i American Revolt - dodatne nivoe za SYNDICATE. U zamjenu dajem dobre igre ili uslužne programe. Tel. 051/ 711-200, Davor

Prodajem SEGA MASTERS SYSTEM s joypadom i 10 igrica za 500 DEM. Tel. 01/ 696-734, Tomislav

Prodajem ENCIKLOPEDIJU IGARA + 2 shareware diskete za 80 kuna. Tel. 040/ 315-271, Petar

Prodajem Atari 1040 STFM s monitorom SM124 i hard diskom SH205, miš, joystick, igre kutiju za diskete i literaturu. Cijena 500 DEM ili prema dogovoru. Tel. 01/ 679-463, Adrijan

Isprobajte Sony Playstation u svom domu! Tel. 01/ 415-541

Razmjenjujem igrice za PC. Tel. 020/ 851-865, Dario

Prodajem matičnu ploču 486 SX s Intelovim procesorom 25 MHz za 120 DEM. Tel. 021/ 521-373, Vedran

Kupujem CD igru The 7th Guest za 100 Kuna. Tel. 021/ 521-373, Vedran

Tražim igre (može i katalog) za Atari ST520, 1 Mb RAM-a. Tel. 01/ 422-215, Juraj

Prodajem disketu za GAMA BOY i to SUPER MARIO LAND 1, za samo 100 kn. Tel. 020/ 33-078 (zvati iza 19h), Drago

Naručite diskete s igrama i programima za A500 i A600. Tel. 883-156 (iza 17h), Darko

eOut



what I need...

ljati futurističke letjelice i utrke out pruža mogućnost ama o kojima niste ni



na kojima ubrzavate svoje vozilo (na zadnjim stazama od izuzetne važnosti). Dodatne komplikacije stvorit će vam mjesta napravljena za skokove, na kojima morate postići dovoljnu brzinu da biste preskočili provaliju. Ako vam je sve to prelagano, tu su još i uski tuneli u kojima svaka pogrešna procjena znači zabijanje u zid.

I pobjednik je...

zasigurno Wipeout, kojeg slobodno mogu proglasiti najboljom igrom u klasi. Fantastičan osjećaj brzine ovu će utrku zasigurno učiniti nezaobilaznom za svakog ljubitelja brzine. Tu je još i jedna poslastica koju moram napomenuti, naime ako prolazite kroz tunel, svi zvukovi se, uključujući i muziku, odbijaju od njegove stjenke tunela, što je na mene ostavilo fantastičan utisak. Igru smo isprobali na konzoli Sony Playstation, i ostali bez riječi!

Silvano Bucić

Playstation VS. PC

Konverzija ove igre stigla je i na PC kompatibilna računala. Hacker kao Hacker, isprobao je ovu igru i na PC-u (486DX4/120), a zaključak je:

U igri je očit nedostatak boja (slike smo vadili sa PC-a), a igra se katastrofalno trzala dok nismo smanjili ekran na minimum, no onda je ekran bio premalen, tako da je igra i dalje ostala neigriva. Svima koji posjeduju manje od Pentiuma 90 ne preporučamo igranje (možete smanjiti ukupnu ocjenu za 40%), a oni koji posjeduju P90 ne moraju ni očekivati da će se ova igra pojaviti u visokoj rezoluciji (možete smanjiti ukupnu ocjenu za 15%).

WIPEOUT
Psygnosis

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- ✓ SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	81%
Grafika	89%
Igrivost	86%

UKUPNO 89%
Igrano na: Playstation, 1CD





Ulični čistači?

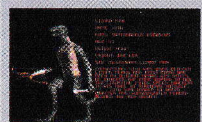
Godina je 15432. Vrijeme trećeg vijeka čovjeka, poslije mnogobrojnih ratova koji su uništili većinu ljudskog roda i stvorili čudovišta čija je jedina zadaća da dovrše ovaj suludi posao.

Ulični čistač "LOVAC" želi stvoriti elitne skupine koje će pokušati spasiti čovječanstvo i uništiti sva čudovišta koja su zaposjela cijelu Zemlju. Ta skupina "odabranih" zove se A.V.C. Ti si član Crvene lovačke elitne skupine i kao ULIČNI ČISTAČ imaš zadaću ljudima ponovno vratiti vlast. Ukratko, u ovoj igri ti si ULIČNI ČISTAČ, ti imaš oružje i stoga neka te odveć ne plaše čudovišta željna tvoje krvi, već ih uništi i pođi dalje k ostvarenju konačnog cilja.

Ne znam po koji put izlaze DOOM klonovi, ali ovo je još jedan. Već vam je poznata 3D grafika, razna čudovišta i nakaze. Igru su napravili dečki malo poznate softverske kuće Softdisk. Čim je instalirate na vas hard disk, na samom ulazu u igru moći ćete birati između pet likova kojim ćete vi sami upravljati.



Prvi je od njih: Cyborg
Ime: Tobias Locke
Godina: 27
Rođen unutar grupe lovaca. Bio je ponovno izgrađen u dobi od 22 godine. Uskoro je unovačen od strane Crvenih lovaca za "natjecanje" i spašavanje Zemlje od zlih bića.



Lizard Man
Ime: Xitw
Godina: 43
Xitw je rođen unutar Lizard plemena i od rođenja je bio zainteresiran za primanje u Crvene lovce. Poslije je u borbi pokazao svoju moć kad je upotrijebio veliku svijetleću brzinu naslijeđenu od svoga plemena i svoje obitelji.



Mooman
Ime: Aldus Kaden
Godina: 35
Mooman, kako su ga zvali njegovi suborci u ponovnom osvajanju Zemlje, bio je opsjednut i pomalo svojeglav.



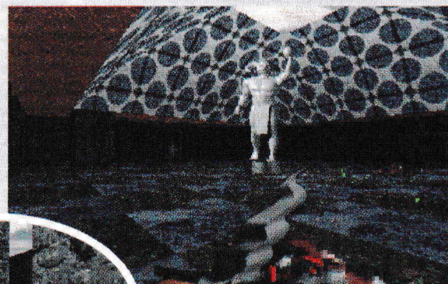
Mutant
Ime: Specimen 7
Godina: ?
"Greška" u kisiku je dovela do stvaranja njegove vrlo visoke inteligencije i naglog napredovanja i razvijanja.

Tijekom niza borbi on je jedini opstao zbog svoje moći.



Dominatrix
Ime: Theola Nom
Godina: 22
Napravljena je i konstruirana za prodaju kao kućni zabavni sustav. Theola je prvi put koristila svoje psihičke sposobnosti na svome prvom vlasniku. Njegovo tijelo nikada nisu pronašli. Od tada je ona bila nevidljiva za zakon, a posljednji put je viđena u redovima Crvenih lovaca.

Kad odaberete željeni lik, možete odabrati i razne opcije, npr. odrediti zvuk u igri, svjetliji ili tamniji ekran u igri, a najzanimljivije je to što možete isključiti pojedine objekte pa igrati u tami, što će vam uvelike otežati igru. Prednost ove igre je što imate jako veliki izbor pogleda, npr.pogled prema gore, pogled prema dolje, okret za 180 stupnjeva i dr. Možete, također, birati oružje kojim ćete se služiti, a to činite tipkama od 1 do 4. Ako imate Sound blaster, uključite ga. No, ako ga nemate, nećete puno izgubiti jer zvuk u igri baš i nije za pohvalu.



Grafika je zadovoljavajuća, ali nakon Dooma, Rise of the triad i drugih igara, koje su postigle jako velik uspjeh, brzo će vam dosaditi jer je laka za igranje što znači da ćete je brzo i završiti. Igru možete pokrenuti na 386-ici sa 4 MB Rama i nešto malo osnovne memorije. Greed je izašao samo na PC-u, stoga amigaši neka se malo strpe jer će i oni uskoro doći na svoje.

Za kraj mogu reći: ako ste DOOM prešli više puta i željni ste nečega novog, nabavite ovu igru.

Puljiz Miroslav

LIJEVO: Grafika u igri nije ništa bolja od prosječne grafike ovog tipa igara.



GREED
Softdisk

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk 56%
Grafika 67%
Igrivost 49%

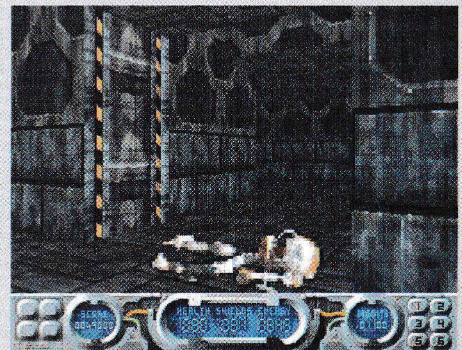
UKUPNO 51%
Igrano na:
PC486/80, 8 MB, 10 MB HDD

BREATHLESS

Kako ostati bez daha?

Breathless je nova igra programerske grupe Fields of Magic, koja je napokon napravila vrhunski Doom klon za "prijateljicu"...

HACK Igra







Budući da igra nema nikakva uvoda, možemo pretpostaviti da ide nekako ovako... Godina je 2223. i ljudi se nalaze u velikoj opasnosti od mašina koje su preuzele vlast (ma gdje li sam to već čuo?). Postoji jedan ratnik koji će promijeniti tijek stvari (naravno Vi). On će svojim znanjem, vještinom i, naravno, oružjem zaustaviti "poludjele" robote i vratiti mir (hmmm... tko bi to očekivao)...

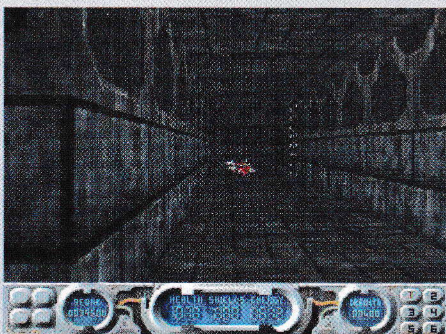
Nakon malo čekanja pojavljuje se uvodni meni sa sedam opcija. Sve opcije su vrlo logično raspoređene pa neće biti muke oko postavljanja početnih parametara igre. Breathles možete igrati preko tipkovnice ili joystickom. Kojugod metodu izabrali neke komande ostaju vezane za tipkovnicu: korak u stranu - lijevi shift + željena strana, trčanje - ctrl + naprijed/nazad, tab - mapa, pogled gore - broj 7 na numeričkoj tipkovnici, pogled dolje - broj 1 na numeričkoj tipkovnici i povratak na normalni pogled - broj 4 na numeričkoj tipkovnici.

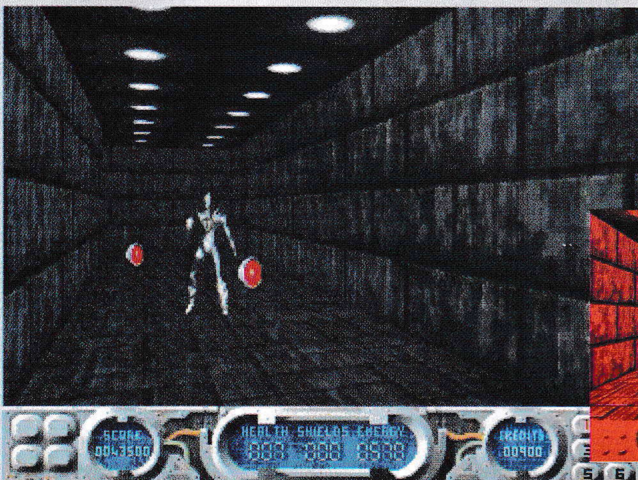
Grafika je u samoj igri onoliko dobra koliko i vaša Amiga. Naime, postoji osam različitih veličina prozora i četiri veličine piksela pa možete sami podesiti veličinu prozora i njegovu rezoluciju prema svojim mogućnostima. Prilično dobru glazbu možete isključiti ili samo stišati (premda mi i dalje nije jasno čemu ovo kad imam "button" na monitoru). Igra se dijeli na nekoliko svjetova, a svaki od njih ima nekoliko labirinta koji su prepuni različitih stubišta, dizala, prolaza i terminala (Sjećate se onih iz Alien Breada?). Na terminalu možete trenutno naoružanje usavršiti, kupiti neko jače, dokupiti energije za oružje, zdravlje ili štit. Kad završite s dopingiranjem na terminalu, vratite se u labirint i nastavite tamaniti "gamad".

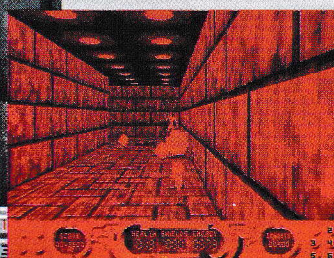
Breathless obiluje odličnom grafikom i prekrasnim efektima: magla, pokvarene neonke...

Breathless radi samo na AGA Amigama, a preporučljivo ga je instalirati na hard. Na običnoj Amigi 1200 igru morate igrati sa smanjenim prozorom i pikselima 2x2 (otprilike kao i Alien Bread 3D), no na Blizzardu 030 na 50 Mhz Breathless doslovce leti u rezoluciji 320x200 sa pikselima 1x1. U svakom slučaju ako volite "doomolike" igre, Breathless ne smijete propustiti.

Felix







*LIJEVO: Ovo su slike izvađene u rezoluciji 320*200, pikselizacije 1:1. Nažalost igranje u ovoj rezoluciji je bez ubrzivača nemoguće (poželjno M68030/50).*

BREATHLESS
Fields of Vision

- ✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	82%
Grafika	91%
Igrivost	83%

UKUPNO 90%
Igrano na: A1200, 2 MB, 3 2DD



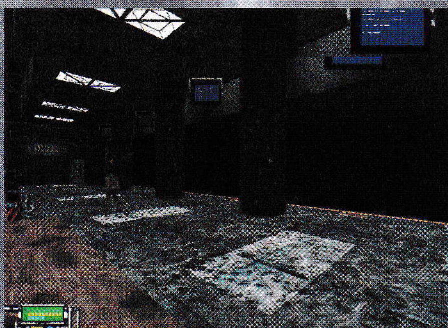
GORE:
Tek lordovi koje morate ubiti da biste oslobodil grad od mafije.

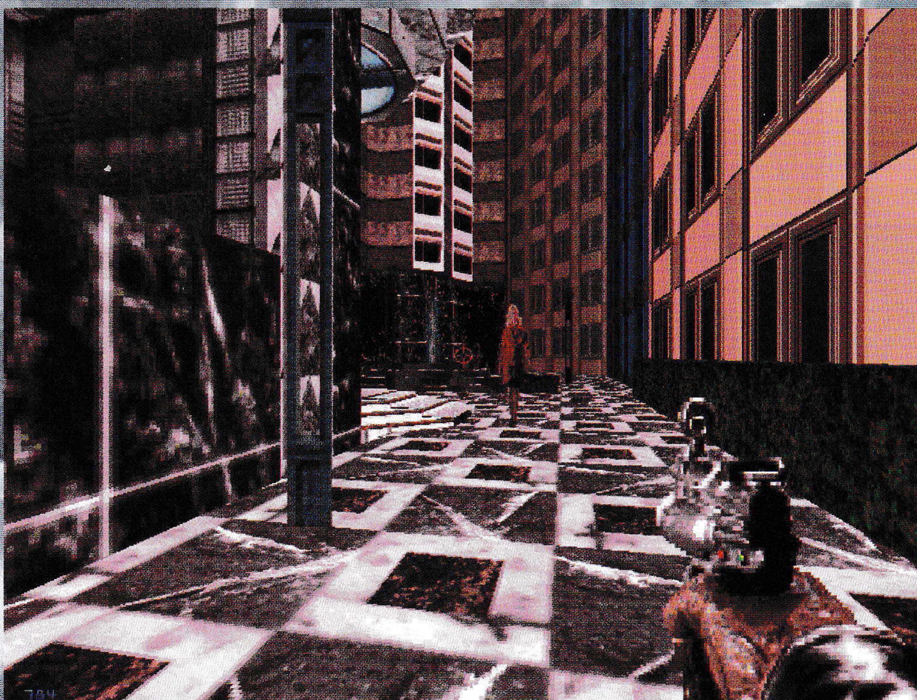
Megalopolis Los Angeles, godina 2045., prijetnja: TEK. Najnoviji psihoaktivni modulator uma ikad stvoren svakodnevno stvara ovisnike i svakodnevno se povećava broj onih koji od njega umiru. Lokalne vlasti nemaju mogućnosti niti sredstava da obuzdaju ovu pošast. Vlast je u rukama TekLordova. Sedam takvih klanova podijelilo je grad na sedam oblasti do kojih se može samo podzemnom željeznicom. Oblasti su odijelili zidom da bi smanjili borbe među mafijom (TekLords) i da bi maksimalizirali profit. No, odjednom klanovi su se pomirili i osnovali konzorcij koji prijeti širenjem ovisnosti katastrofalnih razmjera. Ovisnost planiraju širiti putem MATRIXA, računalne mreže u koju je uključen svaki građanin (i vi u nju možete ući; to je čak neophodno da biste uspješno završili igru!). Vodeći znanstvenici s područja kibernetike i robotike su nestali, a vjeruje se da ih drži mafija kako bi im stvorili nova oružja. Tko će pomoći gradu pred propašću?

Budući da naslućujete odgovor, opisat ćemo malo prošlost glavnog lika. Vi ste policajac kojemu je podmetnut zločin (Tek vam je smjestio) i posljednjih 5 godina proveli ste u zatvorskoj orbitalnoj platformi u kojoj zatvorenike lede na rok koji im je odredio sud. Odjednom dodijeljena vam je "uvjetna" sloboda ukoliko uništite Tek i spasite grad od ovisnosti. Tu počinje igra. Vaš je zadatak ubiti vođe svih sedam konzorcija i služeći se MATRIXOM prikupiti informacije o novoj drogi i upotrijebiti ih protiv mafije. Zvuči jednostavno, zar ne?

Moramo vam napomenuti da će ova igra razočarati one željne mozganja. No, međusekvence su vrlo privlačno napravljene a i zaplet je sve intrigantniji što dalje idete kroz igru.

Igra je s tehničke strane puno dorađenija od DOOM-a. Grafički ENGINE je gotovo duplo brži, iako se to odveć ne primjećuje zbog najkompliciranijeg 3D krajolika dosad viđenog u ovakvom tipu igara. Naime postoje mnogi izuzetno realni elementi, npr. hodajući gradom, morate paziti da vas ne pregazi autobus ili da se ne utopite u jednoj od fontana, da ne padnete na prugu na stanici podzemne željeznice itd. Također je zanimljivo da vas većina (potencijalnih) neprijatelja neće napasti ako nemate izvađeno oružje (mali trik: oružje stalno spremajte u džep tipkom '/ ').





TEK

Doom bolji

Capstone je izdao novu igru DO
nom od romana vrlo poznatog a
nat po glumi u serijalu Zvjezdani
William Shattner. Jesu li uspjel
među igrama ili je to samo nova
jte ovdje.

> *Zašto da?*
> *Igra velike realističnosti. Samo tako, naprijed! Izuzetno komplicirani 3D krajolik s mnoštvom pojedinosti.*
> *Zašto ne?*
> *Kolikogod bio zamaskiran i inoviran, to je još uvijek DOOM !*

Hodajući po gradu i tamaneći neprijatelje često ćete biti ubijeni ako previše pozornosti budete posvećivali razgledavanju grada. Naići ćete na kafiće, holoteke, različite prodavaonice, bolnicu, policiju, a posebno bih izdvojio muzej u kojemu ćete vidjeti različite predmete iz prošlosti i nepoznate predmete nađene u svemiru.

Zvuk u igri prilično je dobar. Tu je 20 tzv. CD tracks koje možete mijenjati po želji. U igri postoji mnogo digitaliziranih zvukova (posebice ima mnogo digitaliziranog govora).

Postoje tri nivoa težine igranja: EASY, MEDIUM, HARD. Razlikuju se po količini vaše energije i svijesti (važno za MATRIX), kao i po snazi i brojnosti neprijatelja. U igri imate mapu koju možete povećavati ili smanjivati (vrlo korisno). Također vam od koristi može biti REAR VIEW DISPLAY pomoću kojeg držite pod kontrolom i situaciju iza vas. Postoji više vrsta oružja, a to su:

1. Kralov CEG 15 Electro-Stunner, onesvijesti žrtvu na neko vrijeme;
2. C & W Model 2040, poluautomatski pištolj. Ima ga većina neprijatelja pa za nj ima i najviše municije;
3. Shrike DBK Pistol - oružje razorne snage, puca kugle koje

WAR

ji od Dooma?

OOM tipa. Zaplet se temelji na jed- am eričkog SF pisca koji je u nas poz- nih staza gdje glumi Kapetana Kirka - eli stvoriti novu legendu a k opija DOOM-a pročita-



eksplodiraju pri udaru, za nj ne postoji municija već se puni na posebnim mjestima, tzv. ENERGY OUTLETima;

4. Orlow 34s - nadogradnja na SHRIKE. Ovo oružje ima veću snagu uz manju potrošnju energije;

5. EMP Anti Android Pistol, koristi se za omamljivanje ANDROIDA;

6. Force Charge, bomba velike razorne moći;

7. Stun Grenade, bomba za omamljivanje;

8. Flamethrower, bacač plamena, jako učinkovit na maloj udaljenosti i pri velikoj gustoći neprijatelja;

9. Rocket Launcher, ispucava prateće rakete koje pri dodiru sa žrtvom

DOLJE:
3D krajolik u igri je stvarno spektakularan. Okolinu nije pasivna već se mnoge stvari aktivno mijenjaju, tako da voda koju vidite na slici stvarno teče.



GORE:
Između sedam dijelova grada prometuje podzemna željeznica. Ako nemate za kartu, ubijte čuvara i ukrcajte se na vlak.
DESNO:
Prije ulaska na vlak morate paziti da ne padnete na šine jer će vas spržiti struja. Zanimljivost je da u igri nemate nikakvu mapu, već kao i u pravom svijetu morate otići do panoa s mapom grada.

uništavaju i njenu bližu okolinu.

Također postoji i nekoliko vrsta likova:

CIVILI - navikli na urbano nasilje, koji samo žele ostati živi i klone se pucnjave. Nisu neka velika smetnja, ali nisu ni od koristi;

HOLOGRAMI, koji se razlikuju od pravih neprijatelja time što su djelomično prozirni. Nisu velika smetnja, osim kada ih zamijenite s pravim neprijateljima i počnete pucati i tako si na leđa navučete policiju;

POLICAJCI - vode uzaludnu bitku protiv konzorcija. Ne pucaju ako nisu izazvani;

KAMIKAZE ANDROIDI - mogu doći u bilo kojem obliku. Prepoznajete ih po tome što se zaletavaju na vas čim vas vide kako bi aktivirali bombu koju nose i ubili vas;

TEK GOONS - neprijatelji kojih ima najviše. Treba ih ubiti čim ih vidite, u protivnom oni otvaraju vatru po vama. Ima ih više vrsta i različito su obučeni, od atraktivnih djevojaka do debelih mafijaša (koji su i najjači); i konačno

TEK LORDOVI - šefovi TEKa, cilj vaše misije. Oni organiziraju upravljanje TEKa. Najmoćniji od njih je Sonny Hokuri, koji je zadužen za distribuciju droge kroz MATRIX. Njegovim ubojstvom vraća vam se sloboda i iz igre izlazite kao heroj koji je spasio grad, a vjerojatno i svijet...

Zaključak:

TEKWAR je samo jedna u moru DOOM igara, no vrlo je dobra i igriva. Daje igraču izuzetan dojam realističnosti virtualnog svijeta igre. Drugim riječima: ne svodi se samo na pucanje kao DOOM, a ipak je zadržao njegovu igrivost.

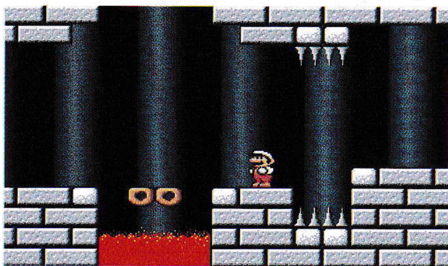
Patrick Pencinger

TEKWAR
Capstone

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	75%
Grafika	92%
Igrivost	78%

UKUPNO 86%
Igrano na:
PC486/100, 16 MB, CD ROM



Super Mario Bros.

Mario osvaja PC!

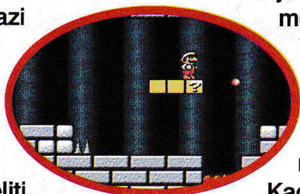
Svima je poznat ovaj debeljko s NINTENDO konzola i filma ali kako on izgleda na PC-u!?

Mario se pojavljuje zaista u skromnom izdanju na PC-u. Ovo je bila više proba kakva će biti potražnja među PC-jevcima pa od ove igre ne trebate očekivati previše. Radnja je poznata: vi vodite simpatičnog vodoinstalatera stazama gazeći tj. skačući po raznim stvorenjima, a kad imate pucanje, uništavate ih s veće udaljenosti.

Za one koji ne znaju, igru započinjete mali pa morate pokupiti gljivicu koja se nalazi u nekom upitniku (kockastog je oblika), sada ste se povećali (postali ste SUPER i ako opet udarite u bonus upitnik, dobit ćete cvijet, odjeća će vam pobijeliti, a vi ćete izbacivati plamteće loptice.

CTRL+SMJER-TRČANJE
ALT-SKAKANJE
SPACE-PUCANJE

Novina, a i ono što vam znatno olakšava posao je: kad vas neka životinjica smanji, čim pokupite cvijet odmah ćete dobiti pucanje. U igri su vrlo važne i cijevi u koje ponekad možete ući (na kraju staze morate), a u njima se, kad ne vode na nastavak staze, uglavnom kriju novčići tj. bodovi.



Ako je ispred vas prepreka koju ne možete s mjesta preskočiti, morat ćete se zatrčati (ctrl+smjer) i onda skočiti. U trku možete preskakati i preko rupa koje imaju razmak od samo jedne kocke. Kad skočite na kornjaču, možete gurnuti njen oklop gdje god želite, ali najbolje je da ga sprašite na drugog neprijatelja (jednim udarcem dvije muhe). Igrica, sve u svemu, ne donosi ništa zanimljivo, ali ako je igrate uz par prijatelja, svakako će i oni htjeti zaigrati.

Miloš Vlaisavljević

SUPER MARIO BROS.
Utter Chaos

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	13%
Grafika	63%
Igrivost	78%

UKUPNO 59%
Igrano na: PC486/80, 8 MB, CD ROM

NIVO 1
NIVO 2

	MAXIMALNA BRZINA	KAKO LEŽI NA STAZI	UBRZANJE
SHADOW	340 (343) km/h	osrednje	loše
TIGER	336 (340) km/h	dobro	osrednje
HAMMER	332 (336) km/h	dobro	dobro
RISING SUN	319 (324) km/h	loše	super
PANTHER	323 (332) km/h	loše	dobro
YANKEE	338 (343) km/h	loše	očajno

Napomena: brojke u zagradi označavaju maksimalnu brzinu auta bez automatskog mjenjača.



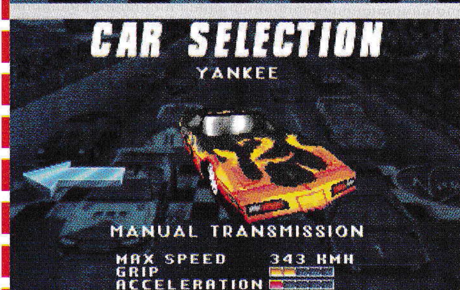












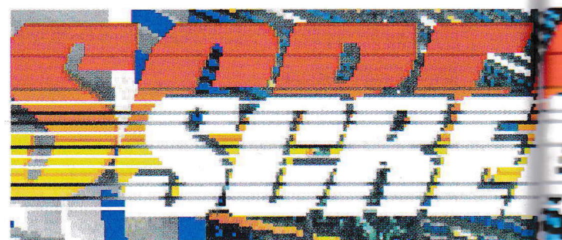












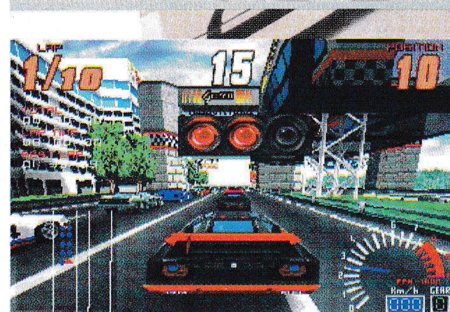
Namco radi i

SCREAMER ili BLEIFUS (za europs
se nadmaši legendarni LOTUS s
napravio Virgin, prosudite sami.

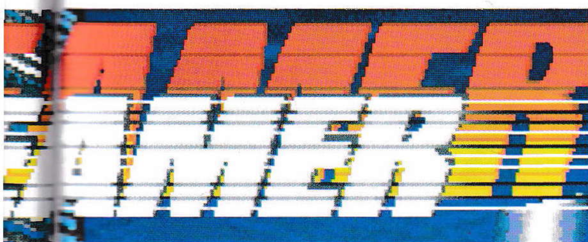
SCREAMER je jedan od najnovijih projekata Virgina, izašao samo na CD-u. Za instalaciju igre bit će vam potrebno najmanje 30 MB prostora na vašem tvrdom disku. Kod pokretanja instalacije program će vas pitati želite li normalnu instalaciju ili mrežnu. Najveći nedostatak ove igre je nemogućnost povezivanja dvaju igrača preko modema. Za razliku od LOTUSA, ovu igru može igrati samo jedan igrač (osim preko mreže, a Virgin tvrdi da se može umrežiti 8 igrača).

Kad se igra instalira, pokrenite SETUP i odredite da li ćete igrati u niskoj ili visokoj rezoluciji. Na žalost za visoku rezoluciju potrebno je imati 12 MB memorije pa većina igrača neće moći vidjeti ovu igru u SVGA grafici.

Zašto DA:
Dobra grafika
Zašto NE:
Pri slaganju igre programeri su trebali zatražiti pomoć kolega iz EA, koji su napravili fantastičnu rutinu za vrtnju grafike (kao u NFS-u), jer dignete li igru u SVGA grafiku, neće vam pomoći ni Pentium da biste mogli normalno igrati. Veliki propust je i nemogućnost igranja preko modema.







...adi i za Virgin!

...psko tržište) još je jedan pokušaj da ...S sa Amige. Koliko uspješno je to ...i.

Minimalna konfiguracija
Double speed CD drive
486DX /40 MHz
8 MB RAM
35 MB HDD

Potom podesite Sound Blaster i odredite da li ćete igrati palicom ili tipkovnicom. Igru startate naredbom SCREAMER! Možete igrati na tri načina: pojedinačne trke, prvenstvo ili specijalni modovi. Ako odaberete pojedinačnu trku, moći ćete voziti samo prve tri od šest staza. Ako vozite prvenstvo, morate se kvalificirati za iduću trku. Tijekom trke postoje prolazna vremena koja morate dostići da biste mogli dalje voziti (kao u drugom LOTUSU). Srećom, ona nisu pretenciozno napravljena pa ćete ih po kraćem upoznavanju igre bez problema postići.

Vozite li prvenstvo da biste se kvalificirali za narednu trku, morat ćete završiti na prvom ili drugom mjestu.

Igra ima 6 staza:
01. PALM TOWN
02. LAKE VALLEY
03. LINDBURG
04. PALM TOWN NIGHT
05. SUNBEACH HILL
06. SAND ROCK

Da biste završili igru, morate provesti tri prvenstva. Prvo (ROOKIE) je vrlo lagano i neće biti problema, drugo (MEDIUM) isto tako, ali treće (PRO) je stvarno teško. Završite li prva dva u modu pojedinačne trke moći ćete odabrati 4 ili 5 stazu. Ja nisam stigao odigrati ovu igru do kraja pa ne znam da li po završetku prvenstva dobijate još koju skrivenu stazu. Nemojte tražiti opciju za snimanje situacije jer ona ne postoji!

Ali nema razloga za paniku, jer se ona snima automatski kad završite utrku. Sad ćete sigurno reći: A što ako nisam završio trku na prvom ili drugom mjestu? Nema problema jer to screamer jednostavno neće ni snimiti!

U specijalnom modu imate na izbor:

TIME ATTACK - vozite solo i jedino se utrkujete s vremenom

CONE CARNAGE - u ovom modu cilj vam je porušiti što više čunjeva, samo pripazite na kvalifikacijska vremena

SLALOM - samo ime sve kaže, morate voziti slalom između čunjeva Na izbor imate 6 auta, a svaki od njih ima dvije varijante - sa ili bez automatskog mjenjača.

U ovoj igri, za razliku od nekih drugih tipova utrka, možete birati auto prije svake nove staze.

U opcijama možete odrediti detaljnost igre, težinu igranja, broj krugova (3, 5,10 ili 25), govor, glazbu i pogledati rekorde pojedinih staza. Slovo R pored nekog rekorda označava vam da možete pogledati replay te vožnje.

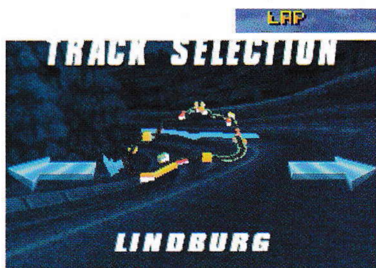
Grafički je igra napravljena fantastično, pogotovo staze. Da vam ne bi bilo dosadno, tijekom vožnje nadlijetat će vas helihopteri i zrakoplovi, a na trećoj stazi "startate" zajedno s tramvajem!

Naravno, tu su i drugi detalji: semafori, reklamne poruke... Zvuk je solidno napravljen, ali ako vam se ne sviđa pritisnite na slovo P (tijekom trke) pa ćete imati na izbor 7 audio trakova (koje možete čuti i na normalnom CD uređaju). Glazba nije nešto za pohvalu! Vjerujem da ćete uz ovu igru provesti neko vrijeme, ali ne dugo.

Mladen Ankon



DOLJE:
Odlična grafika i dobri zvučni efekti pratit će vas kroz cijelu igru. Primite svoj joystick i uživajte u vožnji.





GORE:
Prije svake utrke odaberite stazu o čemu vam ovisi i težina vožnje



Namco?

Ukoliko ste se zapitali; "Pa tko je taj Namco". Za znance konzola i automata za igre, Namco je poznati proizvođač utrka automobila. najpoznatija Namcova igra je Ridge Racer koja je prvobitno napravljena za automate, a potom i za Sony Playstaion. Sada Namco radi već i treću verziju ove poznate utrke.

SCREAMER
Virgin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	74%
Grafika	86%
Igrivost	71%

UKUPNO **68%**
Igrano na:
PC586/120, 12 MB, CD ROM



I bolje od Arthu

Iako Heretic predstavlja lijep proče clone okružju predsta mente, moj je posa proizvod Id i Ravena....

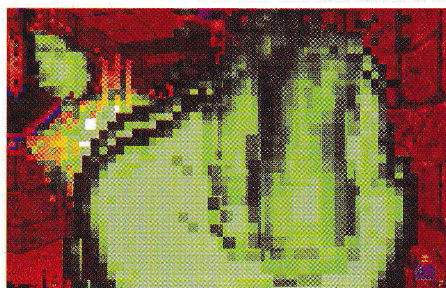


Nakon nekoliko sati "testiranja" ove igre jednostavno sam ostao zaprepašten poboljšanjem u odnosu na predhodnika tj. Heretic. Već nakon par minuta igre bio sam ugodno iznenađen dobrodošlom pokušaju Ravena da igraču donekle predoči mjesto na kojem se nalazi, za razliku od blakestonovskog vrludanja kroz hodnike koji svako normalno biće uvedu u duboku depresiju, što se još jedino može usporediti s cjelodnevnim promatranjem mrtve vjeverice. Želim istaknuti da ćete dolaskom vašeg lika u dvorac ugledati veliku građevinu, ispred koje su bivši protagonisti ove igre, na kojoj gore baklje pa čak ima tamnice, podrume, kuhinje i mnoštvo "likova" koji bi vas cijeli dan hranili "Digom" i gledali vašu eksploziju.

Na drugoj strani priča je malo drugačija. Naime, Doom i Heretic su idealan primjer programerove vizije igrač-idot; primjer: nivo se zove "luka", dok je jedini detalj koji ga izjednačuje sa gore navedenom lokacijom hrpa kutija po kojima trčkarate i ubijate demone kojih ima par stotina.

No, krenimo na tehnički dio igre. Grafika u Hexenu je u svakom pogledu bolja od njegovih predhodnika. Animacija i sloboda kretanja su apsolutno nevjerojatne; primjerice prolazaći kroz šumu, pada lišće po vama. No, to nije jedini adut Id-ovog proizvoda, koji je vjerojatno nabolji Doom-klon 1995. Na izbor imate tri lika različitih





GORE:
Iako ova slika mnogima neće predstavljati baš ništa, dati će vam do zanja da u Hexenu možete vrlo brzo i vrlo krvavo umrijeti.

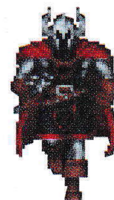
Rise of the Triad	73%
Heretic	83%
Hexen	87%
Doom 2	92%
Dark Forces	92%

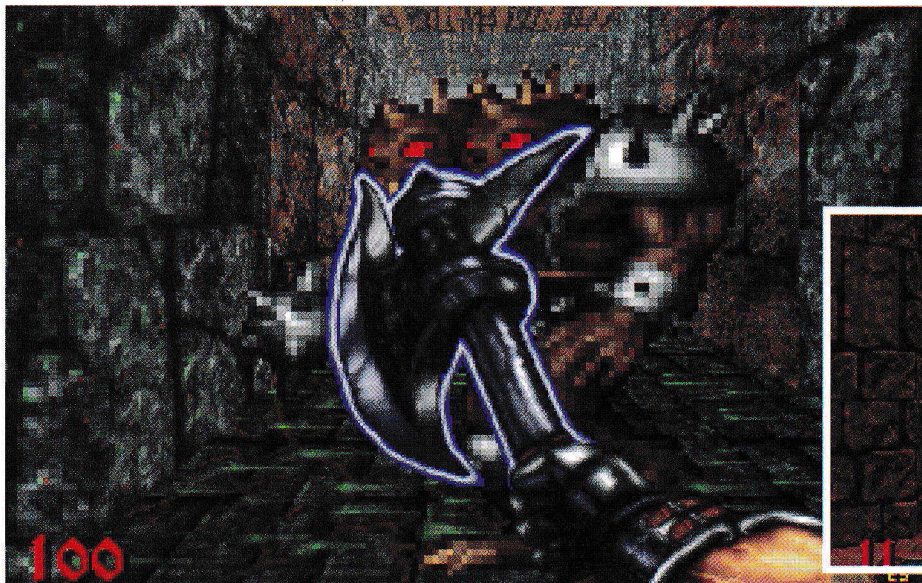
sposonosti i što je najvažnije - s različitim oružjima . Osim toga, DeathMatch mode je isto tako idealan zbog svojih različitosti. Cooperativeom je igraču približen element ovisnosti među likovima. Situacija je ovakva: jedan umišljeni mag brzo će postati slavonski pršut ako uz sebe nema konkretnu obranu, tj. ratnika (fighter). Kad smo već kod likova, pozabavimo se njima.

MAGE je vrlo nepokretan i osjetljiv lik pa nikako ne predstavlja konkurenciju Nevenu Ćorku. No, njegova je prednost u njegovu načinu borbe: na daljinu. Naime, on koristi mnoštvo magičnih čini koji rade neviđenu štetu svakoj beštiji koja dođe u domet. Najimpresivnija magija je Arc Of Death. To oružje zanimljiva, imena proizvevši grom iz "vedra" neba, razara sve na svom putu i slijedi žrtvu sve dok ne postane kao lakše pečeni odojak. Njegovo drugo oružje je Frost Shards. Moj osobni izbor je ovaj "alat" jer ima sličan efekat kao Shotgun u Doom-u.



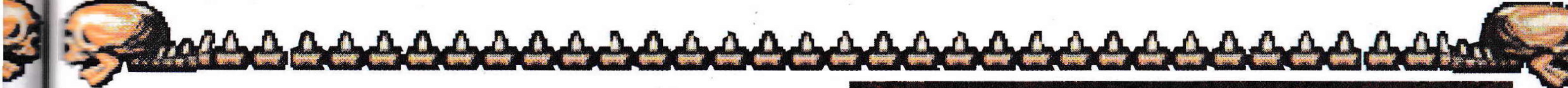
Savjet: ne približavajte se ničemu što izgleda kao Violator (pogledaj "Spawn"), te držite distancu sa bilo čime slabijim od Ogrea (Hexenovog topovskog mesa). CLERIC je sam po sebi "zlatna sredina" iz jednostavnog razloga jer su polovica njegovih oružja magična, a ni on sam nije invalid što se tiče tjelesnih sposobnosti. Iako potpun promašaj na početku, Cleric dolazi do izražaja tek kad mu u ruke stignu malo gadnija oružja (poput rain of firea). Osobno mislim da je ovaj momak najkorisniji u DeathMatch modu gdje sa svojim Serpent Staffom ubija vrlo brzo i vrlo efikasno. Za početnike je vrlo dobar kao lik jer im donosi "feeling" što



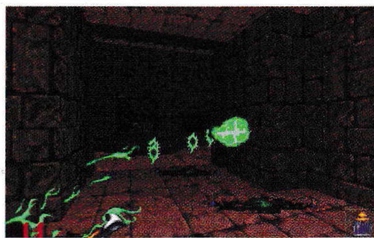


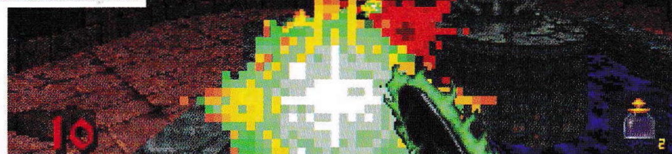
LIJEVO:
Kao fighter, vrlo vam je važno da izvježbate izbjegavanje protivnika iz jednostavnog razloga, jer mu je većina oružja kratkog dometa.
DOLJE:
Fighterovo najmoćmije oružje je Quietus koji je izuzetno efektivan zbog svog velikog dometa.











GORE:
Quietus u akciji.
DESNO:
Cool graphics, Whow!

h ra....majku mu!

oče ak generacije igara koje u Doom- tav jaju također i role playing ele- sa da vam predstavim najnoviji .... Hexen.



GORE:
Clericov Serpent Staff je vrlo efektivno oružje u DeathMatch modu zato jer osim nanošenja štete i osjepljuje neprijatelja.

se tiče samog snalaženja i borbe. A što se tiče mog osobnog favorita, pročitajte u sljedećem opisu lika..... FIGHTER bi se bez oklijevanja mogao nazvati mentalnim pacijentom s golemim mačem u ruci i mišićnom masom pred kojom bi se Arnold bacio kroz prozor. Naime, ovaj lik je rađen isključivo za borbu prsa o prsa, tako da igrač treba naučiti neke osnovne manevre; osobito one kod kojih se suočava sa stvorovima koji ispaljuju projektile. Njegov arsenal ima svega dva oružja koja u slabom ritmu ispaljuju projektile, ali rade monstruoznu štetu svemu što hoda. Što se tiče njegove taktike, navest ću vam osnovni manevar kojim možete nasamariti većinu protivnika: postepenim strafingom kružite oko protivnika uzastopno ga udarajući.



Roleplaying

Da, da djeco, i u Hexenu imate mnogo logičkih slagalica koje će vam razbiti glavu (osobito ona na drugom nivou). Naime, cijeli koncepti nivoa sastoje se u tome da prolazeći kroz masu "planova" (čitaj:međunivoa), pronalazite predmete poput D'sparilova srca ili kristala svjetova, te njima aktivirate mehanizme ili relikvijske kipove. Ovaj efekat će možda zasmetati slaughter-fest fanovima jer se neće moći cijelo vrijeme ubijati s protivnicima da bi došli do cilja. Što se tiče predmeta, za razliku od Heretica, Hexen ima velik arsenal. Naime, cijela hrpa tih drangulija može vam pomoći u mnogim gadnim situacijama. Osobno favoriziram "chaos bane", oružje koje protivnike koji vas okružuju odgurne bar pet metara.

No, vratimo se tehničkom dijelu.... Hexen za razliku od svog prethodnika ima bolju glazbu od koje vas prolaze žmarci, dok su zvučni efekti nešto o čemu smrtnici samo sanjaju. Moram priznati da me se Doom nije baš dojmio ambijentom dok Hexenove klaustrofobične pećine, močvare i kolibe stvarno poboljšavaju ugođaj.

Eh, ta memorija...Eh, taj procesor.........

Hexen je sam po sebi prava životinja što se tiče zahtjeva. Potrebno je naglasiti da je minimalna kofiguracija 486 DX2 te da bi, po mome mišljenju, stvar bila idealna na "stotki". Što se tiče memorije, potrebno vam je 6,5 Mb RAM-a i poželjna video-kartica sa par Mb memorije viška. Za napuhane pentiumovce





GORE:
Jedan od predmeta u akciji. Flask u rukama Clerica stvara otrovni oblak koji ubija skoro trenutačno

mogu preporučiti CD verziju i full screen mod, a za ostale smrtnike iskrene želje za bolja računala (he, he, he). Šalu na stranu; Hexen je sam po sebi jako dobra igra koja bi trebala biti favorit onih igrača koji traže malo više od Doom-clone igre. A do sljedeće igre skupite petstotinjak kuna i odlučite da li ćete uzeti Shadow Warrior ili Duke Nukem, koji dolaze vrlo skoro.......

Damir Rukavina

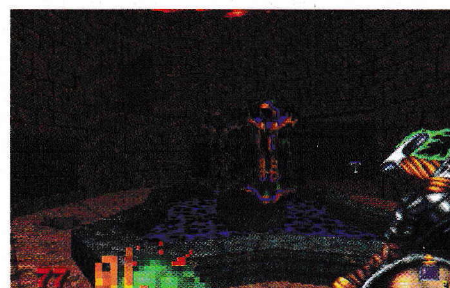
Zašto da?
Izvanredan koncept i ideja.
Ima li ne...
Sve je taaaaako prokleto sporo....

HEXEN
ID Software

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	81%
Grafika	89%
Igrivost	90%

UKUPNO 87%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, CD ROM





WAR

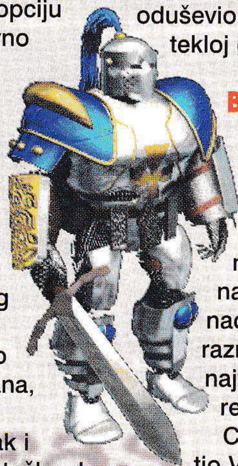
TIDES OF

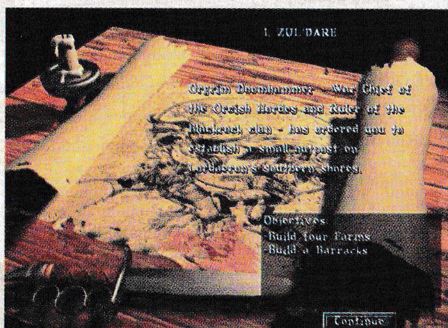
Na valovi

Prvo se pojavio Dune II. Nakon n
dugo i dočekali Command & C
duže i konačno dočekali...

Sjećate li se Dune II.? Bila je to najbolja, a i prva prava real-time strategija svih vremena. Bila je to igra koja vas je tjerala do maksimuma tražeći brzo razmišljanje, superiorne reflekse i prije svega mudro taktiziranje. Dune II. vladao je dugo i suvereno, no tada se pojavio Warcraft. Igra koju je stvorila tada još anonimna kuća Blizzard, a koju su mnogi nazvali samo blijedom kopijom legendarnog Dunea. No, ona je bila puno više od toga. Futurističke tenkove i letjelice zamijenila je vitezovima i čarobnjacima, uz prekrasnu grafiku dala nam je opciju igre preko modema i jednostavno rečeno, već gotovo savršenu stvar podigla na viši stupanj. Čekalo se nakon toga dugo i ove smo jeseni konačno stavili ruke na Command & Conquer - Virginovo čudo, često nazivano i Dune III., koje je postalo legendom već u trenucima kada smo svi, zbog brojnih kašnjenja, počinjali prezirati spomenutu kuću. Kako god, C&C je ugledao svjetlo dana, potukao sve rekorde, postao najboljom strategijom (često čak i igrom općenito) 1995. godine i teško da ćete naći ozbiljnijeg kućnog vojskovođu koji će se usprotiviti toj tvrdnji. Moje skromno mišljenje ne odudara puno od



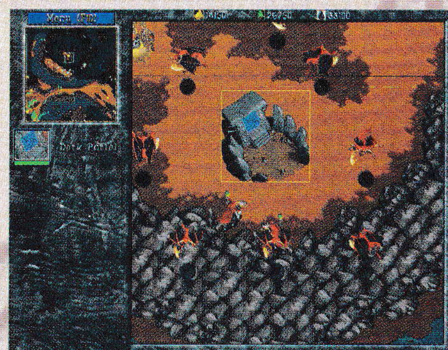




navedenog i to je upravo razlog zbog kojega me Blizzardov odgovor na C&C oduševio više od bilo koje igre u proteklој godini.

Bolje od najboljeg?

Kažem li da Warcraft 2 najozbiljnije prijeti da C&C-u skine spomenutu laskavu titulu, složit ćete se da je to više nego smjela tvrdnja. No, navest ću par stvari koje će vas, nadam se, potaknuti na razmišljanje. Što je bilo i ostalo najveći manjak C&C-a? Niska rezolucija?! Iako oduševljen C&C-om, nikada nisam oprostio Virginu što je igru i opet napravio u ružnih i tužnih 320x200 kad standard za slične igre ne samo da postaje nego to već i jest pristojna rezolucija od 640x480 piksela. Većina kaže da je razlog u brzini jer se i ovako igra na trenutke znala gadno usporiti, ali ekipa iz Blizzarda je cijelom svijetu dokazala da je to laž! Warcraft 2 je potpuno u nevjerojatnoj SVGA grafici koja skoro savršeno glatko (ovo je provjereno) radi na 386-ici!!! Sjetimo li se da je to i starom Warcraftu bio nepremostiv problem, jasno je da se sve da napraviti kako treba ako ljudi to zaista i žele. Osim toga sučelje je poboljšano



(nalik na C&C, ali ipak slabije), AI je, navodno, bolji (o njemu će kasnije biti riječi), a osim svega toga, ovdje po prvi puta imamo potpunu kontrolu nad svim zemaljskim, zračnim i pomorskim jedinicama.

Što je novo?

Ovo je već klasično pitanje kod svih nastavaka, pa ga nećemo izbjeći ni ovdje. Najveća su novost maloprije spomenute pomorske jedinice. Dečki su nam pored zemlje i zraka natovarili na vrat i more koje u Warcraftu 2 igra vrlo važnu ulogu. Naime, pored standardnog drva i zlata ovdje ćete iz mora vaditi i naftu koja će vam trebati za gradnju naprednih građevina i moćnih bojnih brodova. Isto tako more vam daje mogućnost pravog kombiniranog napada za koji smo u C&C-u ipak ostali prikraćeni. Sada možete napuniti transporte trupama, poslati svoje zmajeve ili gryphone za njima te se junački iskrcati pred neprijateljskim gradom, štićeni brojnim salvama iz topova vaših jedrenjaka i vatrom iz zraka koju će spomenuti zmajevi bljuvati po sirotim protivnicima. Nije li vam to dosta, imat ćete i podmornice, cepeline, tankere, a dobro je znati i to da u svojim naporima



...ovi ma mraka

...n nj ega stigao je Warcraft. Čekali smo ... Conquer. Čekali smo još



da donesete vječno svjetlo ili pak vječnu tamu, više niste sami. Igrate li s orcima, saveznici će vam biti trolovi i ogreovi, a ukoliko više volite snage dobra, pomagat će vam patuljci i vilenjaci. Svi oni imaju x podvrsta i različitih jedinica koje ovdje stvarno nema smisla navoditi jer, vjerujte mi, najveći će vam užitak biti da ih otkrijete sami. Spomenut ću, zato, samo najbitnije razlike u odnosu na jedinicu.

Počnimo s ljudima. U novom naletu horde s vama više nema clerica koje sada mijenjaju paladini, sveti vitezi koji imaju mogućnost korištenja nekih svećeničkih magija. Kod orca će tu ulogu preuzeti priglupi ogri koji nekim čudom čak mogu početi i misliti te u tom trenutku postaju magovi koje možete koristiti kao svojevrsnu protutežu paladinima. Bitna je još razlika i to što vam je vidno polje u Warcraftu 2 ograničeno na upravo onoliko koliko pojedine jedinice realno mogu vidjeti. To znači da više ne možete žrtvovati par vojničića, prošetati se do centra neprijateljskog gradića i nakon toga mirno sa sigurne udaljenosti promatrati što to naivac pred svojim pragom radi. Želite li taj luksuz ostvariti sada, morat ćete svoje sirote izviđače postaviti u domet neprijateljskih strelica i sjekira nadajući se da će što duže ostati neprimijećeni. No, nemajte straha, tu će ključnu ulogu odigrati zračne snage, a čini li vam se i to preteškim, ova se opcija (Fog Of War) da isključiti. Bez "magle" igra postaje bolesno jednostavnom, ali nakon noći i noći provedenih uz Dune, C&C i sl. ništa vas ionako više ne može iznenaditi i pravi bi izazov bila samo neka strahota koju obični smrtnici ne bi ni u snu mogli odigrati, pa zato patite...





Na kraju...

O hardverskim zahtjevima i problemima gotovo da i ne treba govoriti jer igra dobro radi na svim mašinama, fino radi i pod Win95 i po DOS-om tako da se stvarno može reći da je posao napravljen besprijekorno. Zamjerke, naravno, uvijek postoje, ali ovdje to neće ići na račun izvedbe ili strahovite procesorske gladi, kao što smo već navikli, nego će ovaj puta opći dojam umanjiti tzv. "umjetna inteligencija". Protivnik je ovdje tako strahovito glup da mu doslovno i provjereno možete sagraditi town hall ili bilo koju drugu građevinu točno pored ili čak u samoj njegovoj bazi te mu pred nosom krasti zlato ili proizvoditi hrpe vojnika, a da "lukavac" niti prstom ne makne. To je po mom mišljenju jedini, iako prilično velik, manjak ove izuzetne igre, ali mislite li da je to grozno, pokušajte u C&C-u sagraditi bilo kakav zid oko baze i pogledajte hoće li ga protivnik pokušati srušiti. Bilo kako bilo, Warcraft 2 ne treba nikakve preporuke... Pogledajte slike, pročitali ste tekst, nabavite Warcraft i sve što ćete misliti biti će, kako bi moja draga mala princeza Andrea, rekla:"Nemreš believe it!"

Dario Rakovac





DESNO: Ukoliko vam podmornice zadaju previše problema, pokušajte s cepelinima! Capelin iznad vode može otkriti podmornicu, koju zatim možete uništiti s brodovima ili katapultima.

WARCRAFT 2
Blizzard

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	82%
Grafika	95%
Igrivost	80%

UKUPNO 93%
Igrano na: PC586/90, 16 MB, CD ROM



Crvi!

Deseti je mjesec. Legendarni TEAM 17 izdaje novu igru za AMIGU. PC-jevcima koji su je vidjeli ljubomora je rasla i rasla... Pošto svaka akcija ima i reakciju, reagirao je i Team 17.



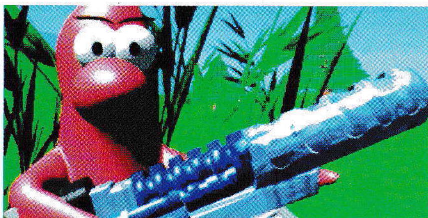
Dvanaesti je mjesec. Izašao je Worms, PC, Amiga, Mac, Sega Saturn i Playstation verzije. Također se pripremaju verzije za Super Nintendo, Sega Megadrive i još neke manje poznate konzole!

Crvi, kakvi sad crvi?!

Ideja ove igre nije originalna, ali je njena zaraznost oprobana, tako da se TEAM 17 pri izdavanju ove igre nije morao odveć brinuti. Ako ste igrali legendarni Scorch (Scorched Tanks, Scorched Earth, Tanx), sve vam je jasno. Zapovjednik ste male (ali probrane) četveročlane grupe CRVA i uništavate sve što no da... hmm... gmiže.

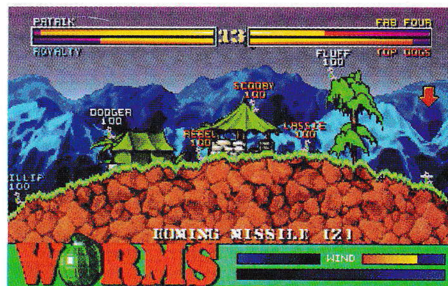
"Crvanje" kroz igru...

Upravljanje crvima nije baš jednostavno, ali brzo se uči. Radnje vašeg crva dijele se u tri grupe. U prvu grupu spada hoda...gmizanje i skakanje, što vam omogućava npr. bježanje od neprijateljskog crva, dostavljanje mina ili štapina dinamita (crvima je to očito zabavno jer se manje - više nakon svake eksplozije podmuklo hihoću), a važno je još reći da ova vrsta kretanja ne završava vaš potez pa tako možete doći neprijateljskom crvu iza leđa, napucati ga sačmaricom i pobjeći natrag u zaklon. Sve bi ovo bilo lijepo i genijalno da nema nagaznih mina. Druga grupa radnji je rukovanje oružjem. Ponuđene su vam kasetne bombe, uzi, bazuka, prateće rakete, zračno bombardiranje..., a kao izrazito podmukli način spomenuo bih guranje (npr. s ruba ponora). Navedena oružja nisu jedina, naprotiv... tako primjerice UZI možete nadograditi u MINI GUN, kasetne bombe u rasprskavajuće banane (kolikogod ovo glupo zvučalo, vjerujte, u praksi je vrlo neugodno za neprijatelja), a dinamit u eksplozivne ovce (opet glupo zvuči, ali...). Sva navedena poboljšanja dobivate na mapi u nasumce razbacanim sanducima (tzv. WEAPON DROP). Za trenutke očaja postoji jako zanimljivo oružje - KAMIKAZE. Njima ćete ubiti svog crva, ali ako pravilno odigrate možete ubiti i 3-4 protivnička. I za kraj, tu je i treća vrsta poteza: bušenje rupa (okomito i uspravno), mostogradnja, uspinjanje užetom i sidrom, i BUNGEE jumping. Mada će se ovi potezi početniku činiti nepotrebnim, ali uvidjet će da su, ipak, korisni, posebice kad nestane TELEPORTA (prebacuje vas na željeni dio mape).





GORE-LIJEVO: Crv na straži.
LIJEVO: Jedan od vrlo crvljivih nivoa je otpad starih automobila.



Kako kroz igru?

Kad prvi put učitate igru, komande će vam se činiti vrlo zbrkane i teško razumljive no, vjerujte, nije tako. Crvima upravljate tipkovnicom i mišem. Mišem pozicionirate ekran na željeni igrački dio. On vam još služi za pozicioniranje zračnog napada (AIR ATTACK) - njime određujete mjesto gdje neprijatelju želite dostaviti "poklon" koji (gle čuda) neodoljivo podsjeća na prateću raketu (iliti HOMING MISILLE), njime određujete mjesto teleportiranja i mjesto gdje želite podići most. Ovdje njegova uloga prestaje, a kormilo preuzima tipkovnica. Njome pokrećete svog crva čije je kretanje neograničeno. Osim što može gmizati (lijeva i desna strelica) vaša ratoborna glista može i skakati (enter), i to poprilično. Tipkovnicom određujete i nagib ispucavanja oružja tzv. elevaciju (strelice "gore" i "dolje"). Važnu ulogu ima i SPACE jer se njime ispucavaju sva oružja i izvršavaju sve ostale komande,



ukratko kad stisnete SPACE, vaš potez je gotov.

Taktika

Kako igrati prljavo, a ostati čist? Postoji nekoliko sitnica koje će vam pomoći pri igranju. Najlakše ćete ubiti nekog crva ako ga bacite izvan ekrana ili u vodu. Važno je, također, pravilno odabrati oružje i, što je još važnije, pravilno nanišaniti da ne biste ozlijedili/ubili svog crva. Najbolje je kad vam je crv u blizini, postaviti bombu ili dinamit jer ćete ga tako najviše oštetiti. Za gađanje udaljenijih crva najbolje je koristiti prateće ili kasetne bombe. Gađajte ona mjesta gdje je više crva na okupu jer će i oštećenja biti veća (kaže ona stara: jednim udarcem, dvije muhe). Kad napravite podvig i, primjerice, ubijete 3 crva odjednom, vaše računalo odat će vam priznanje REPLAYOM tj. ponovljenim snimkom vašeg poteza.

Neki novi crvi

Kako su momci iz Team 17 i sami rekli, ovo je tek početna verzija koja će vremenom dobijati i poboljšanja (igranje preko modema, u mreži, veće mape, igranje 16 (!) igrača odjednom itd.). Ali postoji jedna toliko dobra karakteristika ove igre, te sumnjam da se može još poboljšati - komičnost. Tu su urnebesne animacije crva u svim mogućim i nemogućim (ne)borbenim situacijama.

Za kraj? Još jedan pogodak u "sridu" i još jedan hit, samo tako!!!

Patrik Pencinger & Tompa, Pero, Tomi

WORMS
Ocean/Team 17

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	86%
Grafika	74%
Igrivost	93%
UKUPNO	89%

Igrano na:
PC486/100, 16 MB, CD ROM



MUD

Sve ljude koji koriste Internet možemo podijeliti u više skupina: one koji surfaju, ovisnike o IRC-u, ovisnike o TIN-u i naravno MUDere - ovisnike o MUD-u.

U Hrvatskoj postoje dva velika MUD-a; jedan na jagoru (SRCE), i jedan na fly-u (FER). Za one manje upućene, MUD je u osnovi igra koju neki Internet korisnik napravi u programskom jeziku C. MUD ne služi samo igri i zabavi, već i učenju programiranja (kako kome). Danas na Internetu postoji nekoliko stotina MUD-ova sa tisućama igrača koji ih pokušavaju završiti. Popularnost MUD-a ne proizlazi iz njegove originalnosti ili lijepih efekata (kojih, usput rečeno, nema), već iz činjenice da: a) može igrati velik broj igrača odjednom, b) "vlasnik" MUD-a može dodavati nova oružja, prostorije ili promijeniti pravila, sve tijekom igre, pa je katkad nemoguće predvidjeti što je slijedeće. Neki MUD-ovi su tako napravljeni da svaki igrač može kreirati svoje prostorije, svoja čudovišta itd... što još više komplicira ionako zamršenu situaciju. Upravo zbog njihove velike popularnosti odlučili smo objaviti listu 20 najpoznatijih svjetskih MUD-ova.

1. Actuator MUD

Cilj Actuator MUD-a je izgradnja cyberspacea. Služi za istraživanje, učenje i programiranje.

Adresa: actlab.rtf.utexas.edu
Port: 4000

Ovaj MUD ima i svoj gopher na kojem možete pronaći tone različitih podataka vezanih za izradu i igranje.

Gopher:
Adresa: actlab.rtf.utexas.edu
Port: 3452

2. AlexMUD

Najstariji DikuMUD na Internetu koji je počeo sa "radom" 9.03.1991. Smješten je u Švedskoj, a glavno obilježje mu je njegov jedinstven pristup, zbog kojega je i toliko omiljen.

Adresa: marcel.stacken.kth.se
Port: 4000
Adresa: mud.stacken.kth.se
Port: 4000

3. Apocalypse

Još jedan DikuMUD s mnogim dodacima. Sedam različitih rasa, devet različitih klasa, chat kanali i boja.

Adresa: sapphire.geo.wvu.edu
Port: 4000

4. Copper Diku

Posebno konfigurirani MUD, u kojem birate svoj rodni grad, posebni grad za ubojice, arene za borbu... Najbolje od svega je, ipak, mogućnost da vas strpaju u zatvor ako se ne pridržavate zakona.

Adresa:
copper.denver.colorado.edu
Port: 4000

5. Deeper Trouble

Fantasy role MUD po temi iz Gospodara prstenova.

Adresa: alk.iesd.auc.dk
Port: 4242

6. DikuMud II

Nastavak originalnog DikuMUD-a.

Adresa: mud.stacken.kth.se
Port: 4242

7. Dirt

MUD sa nekim novim pristupom...

Adresa: alkymene.uio.no
Port: 6715

8. Discworld MUD

MUD po seriji Discworld knjiga. Ako vam ikad dosadi njihovo čitanje, uvijek postoji i igra...

Adresa: cix.compulink.co.uk
Port: 4242 Gopher za ovaj MUD:
Adresa: cix.compulink.co.uk
Port: 3450

9. htMUD

Pokušaj da se MUD napravi u Hyper text formatu. Ako se želite zabaviti, provjerite.

Adresa: http://www.elf.com/-phi/htmud.html

NASTAVIT ĆE SE...

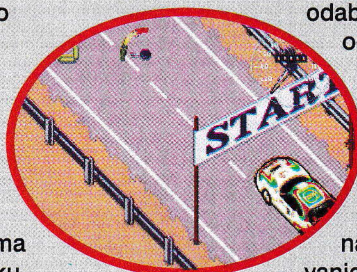
Felix

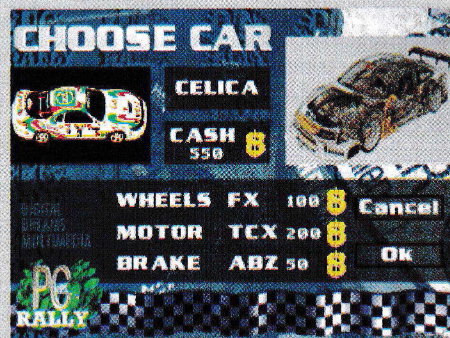
PC RALLY

Rally snova?

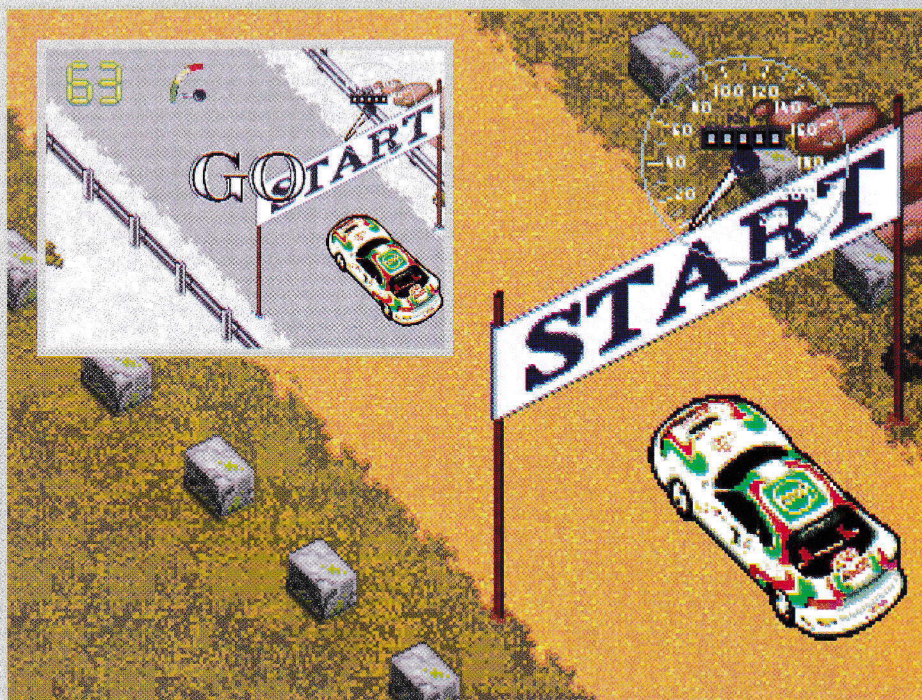
Nakon dosta duge suše na području simulacija softverska kuća Digital Dreams Multimedia odlučila je izdati, moglo bi se reći, nastavak Rally Championshipa. Iako siromašnije grafike i manjeg izbora automobila, sigurno će biti zanimljiva auto-fanaticima kojima je prije svega važna igrivost.

Kad je Inside Team napravio svoj Rally Championship, nije ni slutio koliku će popularnost doživjeti ta igra, a pogotovo koliko će se igračima svidjeti pogled iz ptičje perspektive. Tako vam je i u ovom reliju, napravljenom po uzoru na Rally Championship, omogućeno da svoje vozilo gledate iz zraka što zaista, osim što omogućava lakšu vožnju i bolje snalaženje na cesti, prilično povećava realnost same vožnje. Na početku imate Main izbornik gdje možete trenirati vožnju po zavojima i među preprekama. Svaku pojedinu stazu možete voziti pod opcijom Run track, što je vrlo korisno ako zapnete na nekoj stazi jer ćete ovdje moći izvježbati vožnju upravo na njoj. Također postoji i opcija Configure gdje možete uključiti ili isključiti zvuk i zvučne efekte, ili odabrati hoćete li autom upravljati joystickom ili tipkovnicom. Prije početka bilo koje vožnje, bilo da se radi o treningu, pojedinačnoj utrci ili cijelom reliju, možete birati koji ćete auto voziti (Toyota Celica ili Lancia Delta). Automobile ćete kasnije moći nadograđivati početnim novcem i novcem zarađenim na utrkama. Kad odaberete auto, morate odabrati i težinu staza koje ćete voziti. Svaki nivo (Easy, Medium i Dificult) ima 10 staza, što sve zajedno čini 30 staza. Kad ste sve odabrali, nalazite se na startu te nakon što završi odbrojavanje počinjete vožnju. Iako grafika u igri nije nešto fenomenalno, a i izbor automobila je ostao na broju 2, odmah je jasno da se ovdje prvenstveno išlo na kvalitetu vožnje, a ne na kvantitetu. Za svaku pohvalu je velika igrivost, a i velika realnost (kako u zavojima, tako i prilikom zaobilaženja ili zabijanja u prepreke na putu). Grafika je zadovoljavajuća, no svakako je mogla biti i bolja. Zvuk je puno bolji od grafike pa ćete svaki put kad se prevrnete čuti veliki lom kao da u prtljažniku vozite hrpu tanjura. Staza nema puno, ali su realno napravljene te ćete se na nekima prilično pomučiti da biste ih prešli. Iako ni sama igra nije nešto senzacionalno napravljena pa ako imate 386 ili jači procesor sa 6 MB na hardu, volite ovaj tip igara, a usput ste Rally Championship završili ili ste odustali od njega zbog težine, ovo je prava igra za predstojeće zimske dane.





Emil Marmelić



PC RALLY
Digital Dreams Multimedia

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	79%
Grafika	64%
Igrivost	89%

UKUPNO 74%
Igrano na: .
PC486/66, 8 MB, 6 MB HDD

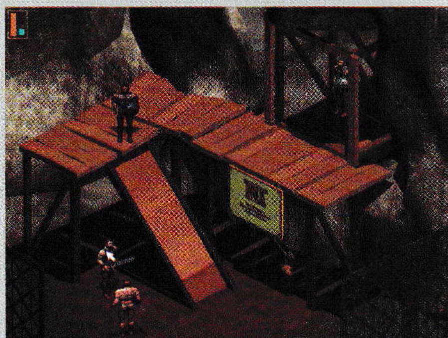
DRUID

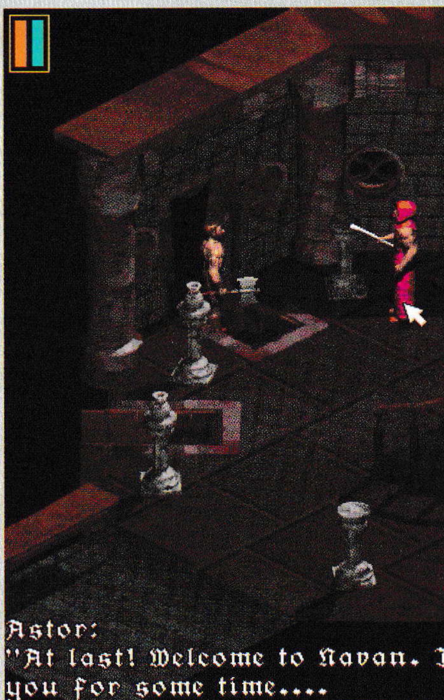
Kada snovi postanu stvarnost

Sanjate svijet u kojem ljudi složno slave majku Zemlju, svijet kojim vladaju druidi, svećenici prirode, omiljeni u narodu, svijet čudovišnih strahota koje vrebaju tamo gdje čovjeku nije namijenjeno zaći. Budite se i shvaćate da to nije samo san.

Tvrtka SIRTECH napravila je novu igru koja predstavlja mješavinu FRP-a i avanture. U ulozi ste jadnika kojeg su tri druida dopremila na svijet Navan. Navanom vladaju četiri druida, a jedan od njih je netragom nestao. Stoga su druidi izabrali vas da pronađete nestaloga brata, te vas učinili druidom, gospodarom elemenata. Igru započinjete na otoku na kojem se sastaju sva četiri druida. Nakon borbe s lokalnim monstrumima bivate prebačeni u zaključanu sobu. Tijekom istraživanja sobe naučit ćete upravljati junakom, što je vrlo jednostavno. Junaka vodite mišem klikom na mjesto gdje želite da on dođe. Pokreti su vrlo lijepo animirani, a vaš se druid neprestano okreće tako da pogledom prati pointer miša. Kad naiđete na neki predmet kojeg možete uzeti ili upotrijebiti, pointer će promijeniti boju. Borba je također vrlo jednostavna: približite se protivniku i divljački klikajte po mjestu gdje ga hoćete udariti. Na tipkovnici koristite jedino Space, čime ulazite u inventorij. U inventoriju imate već klasične izbore: učitavanje i snimanje pozicije, uključivanje i isključivanje glazbe i zvučnih efekata te izlazak iz igre. Na lijevoj strani su prikazane vaše osobine koje rastu kako vi prelazite nivoe, skupljajući iskustvene bodove. U sredini je prikazan junak i njegovo oružje. Svi predmeti nalaze se u dnu ekrana. Ako želite nešto pojesti ili popiti, prinesite to trbuhu. Predmete proučavate tako da ih prinesete glavi. Kad pročitate sve nađene u sobi, u jednoj ćete naći dragi kamen kojeg treba staviti na vaš sveti znak. Odsada možete koristiti magiju, i to klikom na desni gumb miša te na slici simbola









izaberete kombinaciju elemenata. Vrata se otključavaju i izlazite van. Sada vas druid Astor upoznaje sa svojom braćom i govori vam da ste izabrani da pronađete nestalog Lawsona. Proširujte otokom i shvatit ćete da stanovnici nisu osobito prijateljski raspoloženi, tj. većina će vas napasti čim im se približite, vjerojatno zato jer vaš izgled divljaka sa sjekirom nipošto ne podsjeća na dobroćudnog svećenika. No, vaš zadatak nije samo pronaći Lawsona, već i potpuno ovladati elementima tako da popijete vodu sa četiri čarobna izvora. Izvori se nalaze na otocima kojima vladaju već spomenuti druidi. Vaše prvo odredište je Astorov otok, no da biste do njega dospjeli trebate pronaći tri kamene poluge kako biste popunili rupe u monolitima koji se nalaze na zapadnom dijelu otoka. Igra prati sve standarde u zvuku i grafici, no jedino po čemu se izdvaja je njena izuzetna igrivost, jer se igrom može potpuno ovladati već na prvih nekoliko ekrana. Iako je danas vrlo teško pronaći originalnu ideju, ova se nikako ne može nazvati lošom.

Druid dolazi na jednom CD-u, a minimalni zahtjevi su 486/33 i 4Mb RAM-a.



Danijel Bižić

DRUID
Sir-Tech

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk.......... 65%
Grafika.......... 86%
Igrivost.......... 89%

UKUPNO 79%
Igrano na:
PC486/80, 8 MB, CD ROM

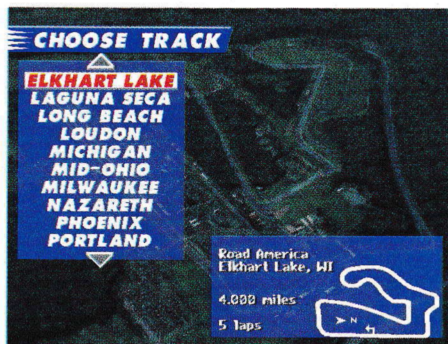


IndyCar

Osjetlji

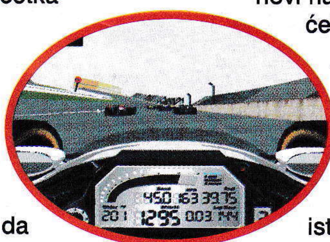
Konačno je stigao nastavak jedne
svih vremena, i to u SVGA grafici
izvedena.

PAPYRUS TEAM je dobio licencu za 15 staza INDYCARA, a to su:
01. Long Beach
02. Phoenix International Raceway
03. Michigen International Raceway
04. Milwaukee Mile
05. Exhibition Place, Toronto
06. Portland International Raceway
07. Belle Isle Park, Detroit
08. New Hampshire International Speedway
09. Pacific Place,Vancouver
10. Burke Lakefront Airport
11. Mid-Ohio
12. Road America, Elkhart Lake
13. Nazareth Speedway
14. Laguna Seca
15. Surfer's Paradise, Australia



GORE:
Jedna od staza na koju je Papyrus licencirao.
DOLJE-LIJEVO:
U novom IndyCar-u osjetno se primjeti poboljšana grafika. No da se ne bi reklo da su se programeri trudili samo oko grafike, tu je i poboljšan realizam vožnje bolida.

Programer Dave Kaemmer i ostali ljudi iz Paparyus tima primili su se posla i od samog početka radili na ovom projektu. Rezultat tog truda sad je pred nama. Zasad je igra izašla samo na CD-ROMU i sumnjam da će se pojaviti disketna verzija te igre.



Na prvi pogled čini se da uopće nema razlike između prvog i drugog dijela, ali oni koji su već "vozili" Indy 1 osjetit će razliku. Drugi dio je puno realnije napravljen negoli prvi pa ćete se morati navikavati na novi način igranja. Znači, morat ćete puno "finije" baratati joystickom jer ćete se u protivnom stalno prevrtati i okretati na stazi. Uz navedeno ima još i nekih "vrlina" pokupljenih iz Nascara (koji je isto napravio PAPYRUS RACING TEAM), no o tome ćemo poslije. Kad instalirate igru na hard disk (potrebno je oko 12 Mb praznog prostora), moći ćete je startati s naredbom INDYCAR za VGA grafiku ili s INDYCAR-H za SVGA grafiku. Već sam napomenuo da je SVGA grafika fantastično napravljena, tako da će čak i na 486-icama s ugašenim nekim teksturama fino "vući".

INDY 2 je puno sofisticiraniji od svog prethodnika pa ćete morati voziti puno opreznije. Znači, joystickom morate polakše ulaziti u zavoje, a izlaskom iz njih morate polagano ubrzavati. Tijekom trke obratite pozornost na stanje vašig guma jer ako su istrošene vaš će bolid više proklizavati. U kokpitu je postavljen digitalni displey gdje možete vidjeti vašu brzinu, stanje gori-

Minimalna konfiguracija:
VGA
DOUBLE SPEED CD ROM DRIVE
486DX 33/MHZ
8MB RAM
12MB HD

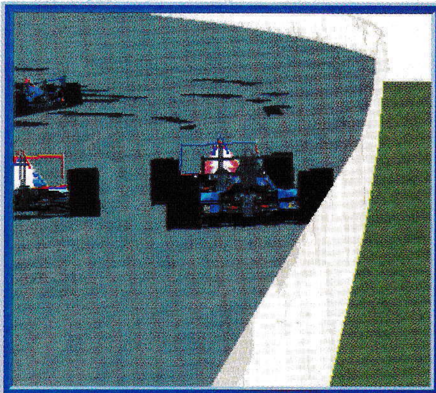
SVGA
DOUBLE SPEED CD ROM DRIVE
486DX2 66/MHZ
8MB RAM
12MB HD



Zašto DA:
Najrealnije napravljeni motori, podešavanje bolida značajno za tijek trke. Kotači se okreću!
Zašto NE:
Nisu napravljeni rizoli po stazama, digitalni je display očajno napravljen pa se lijepo vidi samo u SVGA grafici.



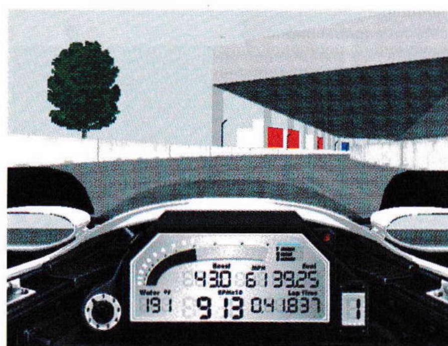
DOLJE:
Nakon svake utrke ili u njenom tijeku možete pogledati kako ste odvozili određene dionice. To vam može uvelike pripomoći početnicima, koji obično uče na svojim greškama.



...Racing 2

...tljiv...i bolidi

...ne ...od najboljih simulacija auto - utrka ...afici... koja je, blago rečeno fantastično



va, broj okretaja motora, temperaturu motora i štopericu.

Najvažnije je za trku ispravno namjestiti nagib prednjih i zadnjih krilca. Što je nagib manji, to će vaš bolid biti brži. Morate ih tako postaviti da vam bolid prilikom ulaska u zavoje ne proklizava. Ako se to ipak desi, onda podignite malo krilca. Ako želite slagati bolid, onda morate ići na opciju PREASESON TESTING i tamo eksperimentirajte s bolidom. Otiđite u garažu, spustite krilca pa izvezite na stazi 15-20 krugova da odredite kako vam se bolid ponaša u zavojima, to ponavljajte sve dok ne budete zadovoljni. Možete birati tri vrste guma - meke, srednje i tvrde. Meke su bolje na brzim stazama jer bolje leže, stoga se i brže troše. Tvrde gume su bolje za spore staze (staze koje nisu kružne) jer mogu izdržati gotovo cijelu trku, ali loše leže na stazi pa ni na ravnim dijelovima vaš bolid neće moći postići maksimalnu brzinu. Možete određivati i temperaturu i pritisak guma, ali moja preporuka - ne zamarajte se time.

Sve staze su vrlo realno napravljene baš kao i sama vožnja. Ako volite brzine, onda dvojbe nema - nabavite ovu igru. Zasad, dok svjetlo dana ne ugleda F1GP 2 (Microprose), ovo je najrealnije napravljen bolid.

Mladen Ankon

F-Tipke

Tijekom igre pritiskom na F tipke možete dobiti sljedeće stvari:
F1 LAP INFO
F2 vaša trenutna pozicija u ugri
F3 stanje goriva; s gumbima . i , možete odrediti koliko ćete natočiti goriva prilikom sljedećeg ulaska u box
F4 temperatura guma
F5 stanje guma
F7 tijekom igre možete spuštati i dizati krilca na bolidu
F8 stagger
F9 PIT STATS, vidjet ćete što će se raditi na vašem bolidu prilikom sljedećeg ulaska u box
F10 pogled izvana

Biraj me nježno

Kad se igra učita, dobit ćete sljedeće izbornike:
SINGLE RACE - možete izabrati jednu od 15 staza za vožnju, ali rezultat se neće ubrajati u sezonu.
REPLAY - služi za učitavanje prethodno snimljenih replaya.
GARAGE - tu možete "naštelati" auto kako vam odgovara.
PRACTICE - ako tu stisnete ENTER, onda počinjete voziti trening, a na opciji
NEXT SESSION - birate trening, kvalifikacije, warm up ili, ako želite, možete izravno u trku. Ne želite li kvalifikacije, onda će vas računalo automatski baciti na zadnje startno mjesto.

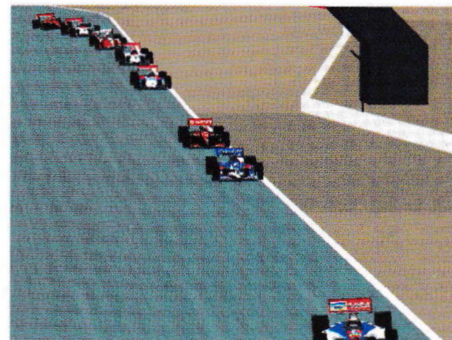
Iduće opcije u glavnom izborniku su:
CHAMPION SEASON - gdje ćete moći učitati već započetu sezonu ili otpočeti novu.
PRESEASON TESTING - vam služi za testiranje vašeg bolida na odabranoj stazi. Prednost ove opcije je što jedino ovdje možete voziti na praznoj stazi, dakle nema drugih da vam smetaju (uživajte!) pa tu najbolje možete testirati vaš bolid.
MULTIPLAYER RACE - je namijenjen za one koji žele INDYCAR igrati preko modema ili preko link kabela. Ako igrate preko modema, morate ostaviti opciju *MODEM* i konfigurirati modem. Ako igrate preko link kabela, onda opciju MODEM zamijenite sa ALREDY CONNECTED!
U opciji *DRIVER INFO* određujete svoje ime, nadimak, zemlju iz koje dolazite...
I na kraju se nalazi opcija
OPTIONS gdje možete birati mnoge stvari:
CONTROLS - određujete hoćete li igrati tipkovnicom ili joystickom (tu ga možete i celebrirati).
REALISM - služi za određivanje realnosti igre. Određujete trajanje trke, da li će vam se auto oštećivati prilikom sudara, da li će vam računalo kočiti u zavojima, da li ćete voziti sa žutom zastavom, da li ćete voziti krug za zagrijavanje, da li će vam vrijeme biti konstantno ili promjenjivo. Objasnit ću vam ukratko pravila vožnje sa žutom zastavom: ako se negdje na stazi desi sudar, odmah će vam se pokazati žuta zastava u vrhu ekrana kao znak da je u tijeku prekid trke i vi tada polako kružite stazom, čekajući zelenu zastavu za nastavak trke (vi ne smijete nikoga prestići, ali isto tako ne smiju ni oni vas jer nastavka neće biti sve dok poredak auta ne bude kao u trenutku prekida - računalo će vam ispisati broj bolida iza kojeg se trebate nalaziti)
U opciji *OPPONENTS* određujete broj bolida na stazi, snagu njihovih motora, koliko ćete ih vidjeti ispred i iza sebe i koliko ćete ih čuti u svojoj blizini.
DRIVING AIDS vam služi za aktiviranje automatskog mjenjača, za pomoć računala pri ulasku u zavoje. Jedina nova opcija u cijeloj igri je *SPIN RECOVERY*, a služi vam za automatsko okretanje bolida kad izletite sa staze. I zadnje dvije opcije su *GRAPHICS* i *SOUND* gdje određujete koje ćete teksture imati uključene i kakav će vam biti zvuk.

INDYCAR RACING 2
Papyrus

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ✓ MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk	74%
Grafika	79%
Igrivost	73%

UKUPNO 82%
Igrano na:
PC586/120, 12 MB, CD ROM



Machiavelli the Prince

Život je moć

Znamo da je Venecija prije šest-sedam stoljeća bila moćna država i trgovačka i pomorska sila. Sada vam Micrproseova nova igra omogućuje da i vi osjetite uzbudljiv život venecijanskih plemića.

Vjerojatno ste čuli za Machiavellija, poznatog plemića, i za njegove poznate savjete o vladanju. Vi ste također plemić, ali da li ćete postati poznati kao Machiavelli, to je na vama. Sama igra po izvedbi izmimno podsjeća na Microproseove igre Colonization i Civilization, teren i kretanje je gotovo isto. Iako ćete moći činiti razne spletke, napadati gradove, postati papa, dužd i tko zna što sve ne, bit ove igre svodi se na trgovinu i zarađivanje novca.

Prije negoli počnete, možete



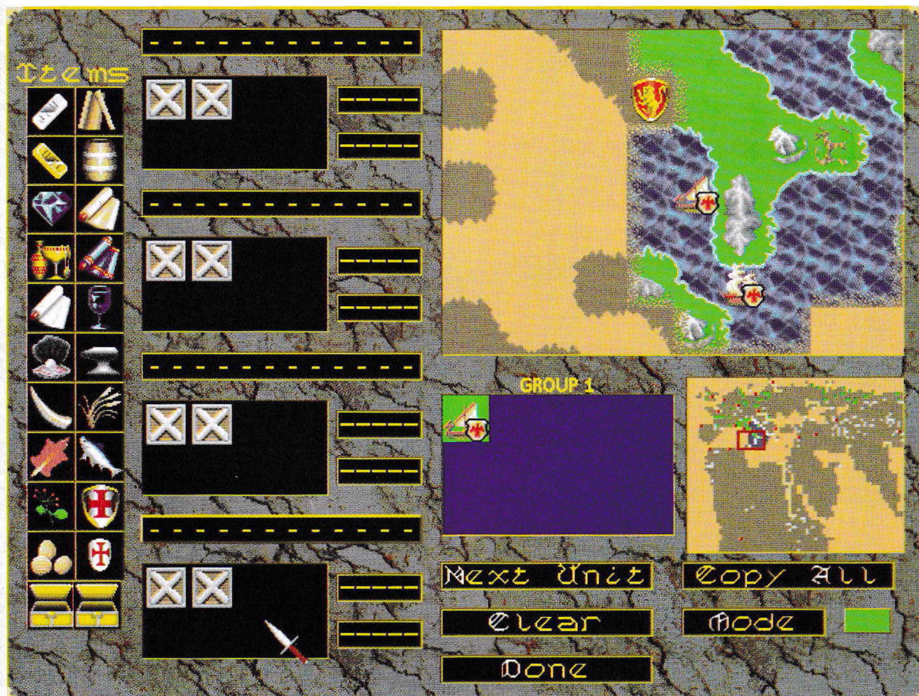
Machiavelli	47%
Outpost	77%
Colonization	85%
Settlers	88%
Civilization	89%

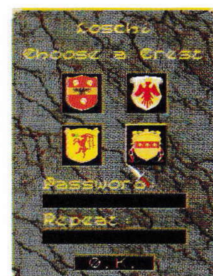
izabrati čime počinjete vi i protivnik (računalo ili vaši prijatelji - maksimalno četiri). Preporuka je da stavite maksimalno novca i brodova i karavana, a ako želite biti pošteni stavite i računalu sve na maksimum. Osim toga možete birati duljinu trajanja igre i druge opcije. U igri nećete moći graditi borbene jedinice, već samo trgovačke (brodovi i karavani). Borbene jedinice možete unajmiti kao jednu grupu jedinica, koje su vrlo skupe, a tek ćete kasnije moći si priuštiti jednu do dvije grupice. No ako vas dužd izabere za vojskovođu, dobit ćete vojsku s kojom ćete moći napadati tuđe gradove za slavu vašu ili Venecije (o duždu će kasnije biti više riječi).



GORE:
Ovo je prikaz mape svijeta na kojoj se odvija igra. Sustav otkrivanja svijeta je već viđen u drugim Microproseovim igrama, npr. Civilization i Colonization.

Dakle, počinjete s određenim brojem brodova i karavana u (vidljivoj) okolici Venecije i velikom mračnom neotkrivenom mapom (koju otkrivate isto kao u Civilizationu). Ako ste uzeli mapu ZEMLJE, onda će vam vaše znanje povijesti i zemljopisa pomoći da približno odredite položaj gradova. Pošto svi počinju u Veneciji, tamo morate kupiti dobra za brodove i karavane. Preporučljivo je kupiti staklo i prodati ga po skupljoj cijeni tamo gdje stakla nema. Uz staklo obavezno morate kupiti i vojnike koji čuvaju trgovačku jedinicu od gusarskih napada ili od bandita (to je zadnja ponuđena roba, u obliku štita s križem - veliki daje +2 na obranu, a mali +1). Ove jedinice služe samo za obranu i s njima ne možete napadati druge gradove ili brodove. Imajte na umu da se isplati istraživati svijet jer uđete li u neki grad prvi, može se desiti da nađete blago kojim, prodavši ga u Veneciji, možete zaraditi lijepu sumicu. Nekoliko prvih poteza (godina) posvetit ćete profitabilnom trgovanju dok ne sakupite





dovoljno novca. Tada ćete se moći upustiti u političke poslove. Da biste imali značajnu moć u Veneciji, dobro je da za vas radi netko iz velikog Senata koji ima deset članova. Njih deset nakon određenog razdoblja biraju dužda pa što je više vaših, veća je šansa da postanete dužd. Da biste pridobili člana Senata, morate ga potplatiti (cijena i postotak uspješnosti ovise o njegovoj lojalnosti i količini ponuđenog novca). Ako imate jednog člana u Senatu, dužd je obvezan ponuditi vam neko iznimno važno mjesto u Veneciji. Možete biti vrhovni sudac, admiral, general ili ministar gradnje. Vrhovni je sudac dobar izbor jer možete osuditi za izdaju nekog člana Senata i objesiti ga. Admiral i general dobri su jer dobijate

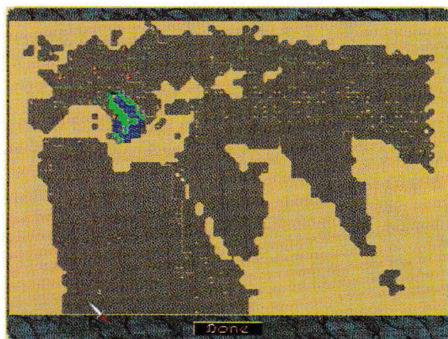
Zašto DA....
pa sad, hhhmm - mogućnost igranja u četiri igrača i to na jednom računalu, zabavno prvih nekoliko sati, a onda....
Zašto NE....
brzo postane monotona, loš zvuk i glazba, ne može se baš reći da je neka teža strategija, ako uopće strategijskog razmišljanja i ima.

određen broj vojnika, a ministar gradnje zadužen je za gradnju cesta za spajanje s Venecijom. Novac koji dobijete možete strpati u svoj džep, ali ćete tako gubiti slavu, koju inače možete dobiti osvajanjem gradova za Veneciju, donacijama, zabavama, gradnjom spomenika i dr.





DOLJE:
Kao što se može vidjeti iz priloženoga, pretpostavke izgleda svijeta nisu pretjerano realne. Međutim, otkrivajući teren svijet postaje normalnog oblika.



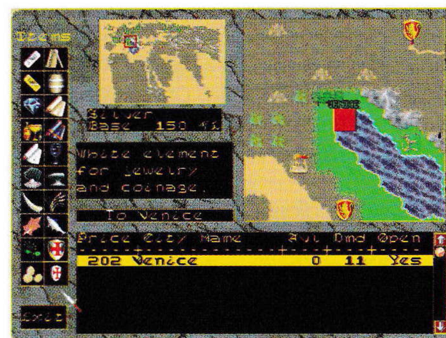




DESNO:
Ovo je sigurno najvažniji meni za igru gdje se odvija prodaja i kupovina dobara za trgovinu diljem poznatog svijeta.

U igri se, također, nakon određenog vremena bira papa. Izabrani možete biti ako imate dosta kardinala koje kupujete (oni vam godišnje donose i prihode). Papina je moć velika. Možete dati na prodaju kardinale (hmmm), isključiti neki grad iz trgovine zbog neposlušnosti ili, ono najbolje, pozvati križarski rat i s vojskom napadati gradove. Postoji razlika izmedu gradova. Jedni su obojeni zeleno, drugi žuto i treći zeleno. Zeleni su gradovi prijateljski Veneciji i tu mogu trgovati svi plemići. Crveni su neprijateljski i tu ne može nitko trgovati, osim ako platite veliku svotu za pristanak vlasti na trgovinu. Žuti gradovi su od igrača i oni dopuštaju trgovinu strani kojoj igrač čiji je grad to dopusti. U gradovima možete graditi skladište u koje možete pospremiti neprodanu robu ili robu po koju će uskoro stići vaši brodovi ili karavani. Velika olakšica kasnije u igri su trgovačke rute, gdje možete odrediti jedinicama gdje da trguju i kojom robom. Osim ovih opcija možete ubiti senatora, zapaliti skladište, ubiti kardinala, podmetnuti nekom plemiću spletku te smanjiti njegovu slavu i mnoštvo drugih stvari. Također gradove mogu pogoditi epidemije kuge, vaše brodove napasti gusari, mogu nestati u oluji ili karavani (u pješčanoj oluji) i dr.

Igra nije očaravajuća i ne bih je preporučio ni onima koji su fanatici Civilizationa ili neke druge slične



Microproseove igre. Dolazi na jednom CD-u i zauzima samo 10 MB. Mogli su se ipak potruditi da stave koju animaciju. Ako ste dovoljno hrabri i odlučite nabaviti igru, neka vas ništa ne priječi u vašoj nakani jer kao što je Machiavelli rekao: cilj opravdava sredstva.

Ivan Rubelj

MACHIAVELLI
Microprose

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SONY PLAYSTATION
- SEGA SATURN

Zvuk 41%
Grafika 49%
Igrivost 54%

UKUPNO 47%
Igrano na:
PC586/120, 16 MB, 10 MB HDD

Machiavelli the Prince

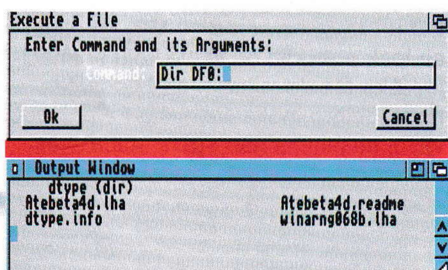
WB Učionica

WB učionica je provokativnija nego ikada! Kako rade opcije iz glavnih izbornika, novi hackerski trikovi te današnji specijalitet: otkrivena je tajna poruka tvoraca Amiginog OS-a ugrađena u sam WB!!!. I kao da to nije dosta, Kristijan je već dobrano zakuhao i začinio novi nastavak, stoga ne propuštajte sljedeći broj i nove skandale u WB učionici.

Workbench izbornik

Backdrop - Ikone i prozori se u WB-u standardno prikazuju unutar prozora koji je moguće povećavati, smanjivati, itd. Opcija *Backdrop* uklanja okvir prozora, čime dobivamo veću radnu površinu, a ikone i prozori se otvaraju na samom WB ekranu. Da biste se vratili na prikaz s prozorom, odaberite ponovno *Backdrop*.

Način prikaza koji ste odabrali opcijom Backdrop je moguće trajno zapamtiti (neće se gubiti ako resetirate Amigu) pomoću opcije Snapshot Window u izborniku Window.



Execute Command je opcija za korisnike koji se ne mogu odvojiti od komandne linije i vole koristiti naredbe Amiga DOS-a. Njenim se odabirom otvara requester (o requesterima je bilo govora u pretprošlom broju Hackera) u koji upisujete naredbu Amiga DOS-a s popratnim argumentima. U slučaju da naredba zahtijeva ispis na ekran, otvara se *Workbench Output Window*, tj. posebni prozor u koji ide sav ispis. Primjetit ćete da ova opcija ne pokreće novi *Shell* proces, ona jedostavno izvršava specificiranu naredbu Amiga DOS-a.

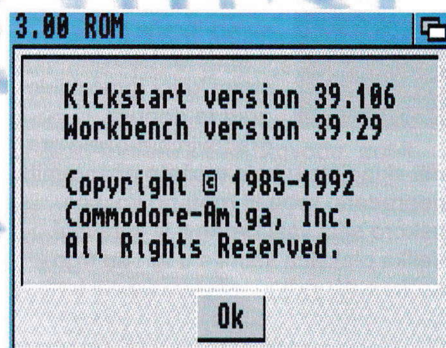
Output Window se NE zatvara automatski po izvršenju komande, nego to morate uraditi mišem ili kombinacijom "CTRL + tipka lijevo od Backspace" kojom preko tipkovnice zatvarate bilo koji Shell prozor.

Redraw All ponovo iscrtava sve prozore koji su otvoreni na radnoj površini WB-a jer se ponekad može desiti da neka aplikacija uneredi izgled prozora. Ako *Redraw All* ne uspije popraviti izgled prozora, jedino što vam preostaje je resetiranje Amige.

Update All redom ažurira sadržaj svih otvorenih ladica. Naime, iako WB prati sve promjene nad datotekama i automatski ažurira ikone u odgovarajućoj ladici, moguće je pomoću Shella ili slične aplikacije ručno (naredbama Amiga DOS-a) promijeniti ime nekoj datoteci, što WB neće shvatiti dok ne zatvorite i ponovno otvorite ladicu u kojoj je promijenjena datoteka ili odaberete *Update All*. Opcija ima čisto vizualni karakter i ništa se neće pokvariti ako ste, recimo, neku datoteku promijenili u *Shellu*, a niste odabrali *Update All*.

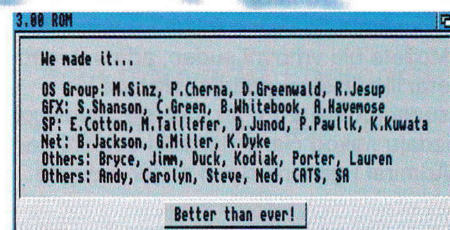
Last Message poziva na statusnu liniju WB ekrana zadnju poruku o grešci u slučaju da je niste uspjeli pročitati.

About otvara *requester* (na to nas asociraju tri točkice kraj imena opcije, sjećate se?) u kojem je navedena interna verzija Kickstarta i WB-a te copyright poruka iz koje je konačno maknuto ime Commodore.



Quit služi za napuštanje WB-a, što je moguće tek kada ste napustili sve programe pokrenute iz WB-a jer se u suprotnom ispisuje poruka "Cannot quit yer, there are X WB launched program(s)", gdje je X broj aktivnih programa. Imajte u vidu da je nakon izlazka iz WB-a vaša jedina veza s računalom *Shell* prozor koji pokrećete otvaranjem ikone *Shell* u *System* ladici na sustavskoj particiji. Ako ste napustili WB i nemate pokrenut *Shell* proces, jedino što još možete napraviti je resetirati sustav. Ako se iz *Shell* prozora želite ponovno vratiti u WB, otkucajte "LoadWB".

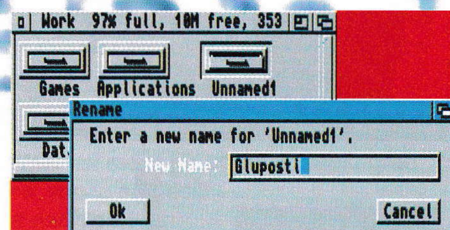
Poznato je da u svakom pravom OS-u postoji skrivena poruka programera pa tako ni Amiga nije iznimka. I kao da nije dovoljno što objašnjavamo kako koristiti Amigu, odajemo vam i neke od njenih najbolje čuvanih tajni. Dakle, da



biste vidjeli skrivenu poruku, broj programa koji ste pokrenuli u WB-u ne smije biti veći od 16 (provjerite to opcijom Quit), a ako jeste onda zatvorite neke od aktivnih programa. Okay, sada pritisnite i držite desnu tipku miša, nakon toga pritisnite i držite CONTROL te obje SHIFT i ALT tipke, za što će vam vjerojatno trebati i nožni prsti. Odaberite opciju About u izborniku Workbench, sve dok broj pokrenutih programa ne bude 15 (svaki About se računa kao jedan pokrenuti program pa pažljivo brojite) i tada ćete u prozoru vidjeti drugačiju poruku. Ne garantiram da fora pali na ESCOMovim Amigama!

Window izbornik

New Drawer stvara novu ladicu s ikonom. Otvorite prozor u kojem želite kreirati novu ladicu i odaberite ovu opciju. Amiga će stvoriti ladicu pod imenom "Unnamed1", a potom će od vas tražiti da unesete novo ime. Upišite novo ime u requester i odaberite OK. Ako ste greškom odabrali ovu opciju, znajte da *Cancel* NE UKLANJA ladicu, već je ostavlja pod imenom "Unnamed1", a "uljeza" lako uklanjate pomoću opcije *Delete* u izborniku Icons (ne zaboravite označiti ladicu(e) koju(e) želite izbrisati).



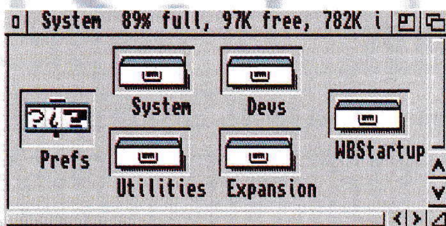
Open Parent vas vraća na prethodni nivo u stablu direktorija, tj. otvara prozor u kojem se nalazi ladica koja otvara trenutno aktivni prozor. Ako je prozor s tom ladicom već otvoren, opcija nema nikavog efekta.

Close zatvara trenutno aktivni WB

prozor. Prozor možete brže i lakše zatvoriti tako da pokazivačem kliknete na simbol za zatvaranje u gornjem lijevom kutu prozora.

Update ima sličnu funkciju kao i *Update All* u izborniku WB, s tim što se ažurira stanje samo u trenutno aktivnom prozoru.

Select Contents označava sve ikone u aktivnom prozoru, što je korisno ako želimo odjednom sve ikone u prozoru izbrisati, kopirati, promijeniti im ime itd. Korisno je zapamtiti kombinaciju na tipkovnici "Desna Amiga + A" kojom možemo istu radnju izvesti puno brže. Ako aktiviramo radnu površinu WB-a, *Select Contents* će označiti sve disk ikone plus ikone programa dovučene na radnu površinu.



Clean Up pravi red u prozoru tako da uredno poslaže ikone koje se preklapaju. Poredak ikona se gubi resetiranjem računala ili zatvaranjem prozora, tako da je poželjno opcijom *Snapshot* trajno upamtiti novi poredak. Ako kao aktivni prozor odaberete radnu površinu WB-a, *Clean Up* će posložiti sve ikone nađene na njoj (ikone diskova, odvučenih programa itd.).

Snapshot trajno pamti položaj prozora na WB ekranu kao i poredak ikona unutar prozora koje ste posložili sa *Clean Up* (moguće je i ručno podešavanje položaja ikona, ali zašto se mučiti mukotrpnijim poslom kad imate Amigu. Ova opcija se dijeli na dvije podopcije: *Snapshot Window* pamti položaj i veličinu aktivnog prozora te način prikaza ikona u prozoru odabran opcijama *Show* i *View By* (vidi iduće poglavlje), dok Snapshot All osim karakteristika prozora pamti i položaj svih ikona unutar prozora. Ako je označena radna površina, tada *Snapshot Window* pamti položaj WB prozora (ili informaciju da želimo prikaz bez prozora; vidi *Backdrop*), a *Snapshot All* još dodatno pamti položaj svih ikona na radnoj površini, uključivo s disk ikonama.

Show određuje tip ikona koje će se prikazivati u prozoru. *Show Only Icons* je podrazumijevana vrijednost koja prikazuje samo one ladice i programe koji imaju stvarnu ikonu na disku, tj. datoteku s ekstenzijom .info. *Show All* osim standardnih ikona prikazuje i tzv. pseudoikone koje služe za prikaz ladica i programa koje nemaju stvarnu ikonu. Pseudoikone se ponašaju poput normalnih ikona (mogu se brisati, premještati, kopirati, itd.) osim što na njima *Snapshot* nema efekta tj. nije moguće trajno zapamtiti njihov položaj u prozoru.

View By određuje način prikaza datoteka u prozoru. View By Icons prikazuje programe kao ikone, dok ostale tri opcije prikazuju programe u tekstualnom obliku, razvrstane po imenu (*View By Name*), datumu (*View By Date*, na vrhu su datoteke s najnovijim datumom) ili veličini (*View By Size*, na vrhu su datoteke s najmanjom veličinom, u bajtovima). Uz ime datoteke su i dodatne informacije o veličini (u bajtovima), atributima (o njima u sljedećem nastavku) te datumu/vremenu zadnje promjene datoteke, a ladice su označene s "Drawer" pokraj imena. Datoteke se u tekstualnom prikazu ponašaju poput ikona: mogu se otvarati, zatvarati, kopirati, označiti te odvući na drugo mjesto. Način prikaza u prozoru možete trajno snimiti opcijom *Snapshot Window*.

Amiga sve podatke o ikoni (sliku ikone, položaj i način prikaza unutar prozora itd.) sprema u datoteku s ekstenzijom .info. Tako će, primjerice, ikona programa Clock biti u datoteci Clock.info, dok će podaci o ladici Utilities biti u datoteci Utilities.info. Ako postoji program ili direktorij na disku bez pripadajuće .info datoteke, tada WB ne prikazuje taj program sve dok ne odaberemo opciju Show All koja će za sve programe bez ikone upotrijebiti pseudoikonu. Opcija Snapshot na pseudoikonama ne radi stoga što ne postoji .info datoteka u koju bi se spremile informacije o položaju, načinu prikaza itd. Ako želite kreirati pravu ikonu za neki program, koristite program IconEdit u ladici Tools na sustavskoj particiji.

Ako želite prebaciti prikaz iz ikona u tekstualni oblik, tada mišem odjednom odaberite View By Name i Show All Files (držite desnu tipku, lijevom kliknite na navedene opcije i otpustite desnu tipku) jer će u protivnom pojavljivanje tekstualnog prikaza biti sporije.

Prilikom otvaranja programa koji nema ikonu uvijek se pojavljuje requester u koji morate upisati argumente programa. Naime, argumenti su spremljeni u .info datoteci pa ih u slučaju da dotične nema morate unijeti ručno, no u većini slučajeva je dovoljno samo kliknuti OK. Iz tekstualnog prikaza možete datoteku odvući na radnu površinu WB-a, no tada uvijek dobijete ikonu jer bi glupo izgledalo da je na WB površini datoteka prikazana samo svojim imenom, zar ne? Datoteka odvučena na radnu površinu nije nigdje iskopirana, ona je ostala u svom prozoru ali je privremeno na WB površini jer je tako možemo brzo otvoriti (ma, da li mi je onaj program u petom ili dvanaestom prozoru #$!%$*).

Kristijan Žibreg

OS - skraćenica za "operacijski sustav" koji nije ništa drugo doli skup programa koji upravljaju hardverom računala i olakšavaju korištenje računalnih resursa.

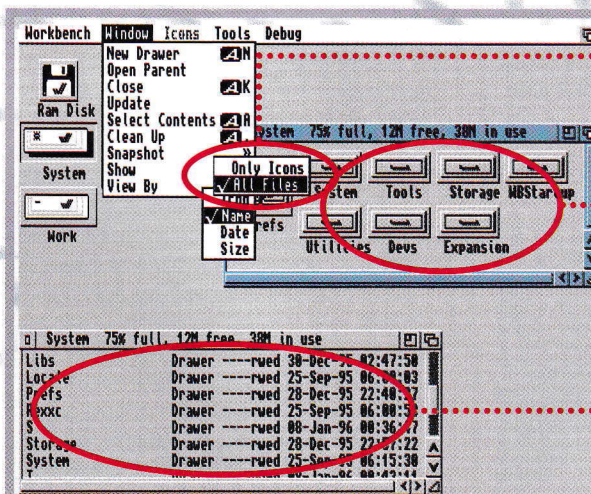
KickStart - naziv za kompletan skup rutina koje sačinjavaju Amigin OS. Velik je dio tih rutina smješten u ROM čipovima, dok je ostatak biblioteka smješten na tvrdom disku ili disketi i po potrebi se učitava u memoriju.

WB - ono o čemu Workbench učionica cijelo vrijeme govori. WB ili Workbench grafičko je sučelje Amiginog OS-a.

CLI - Command Line Interpreter ili Shell je linijsko sučelje Amiginog OS-a tj. ljuska pomoću koje koristite naredbe Amiga DOS-a. CLI obično otvara svoj prozor s promptom u koji ukucavate naredbe pa je tako svojom funkcijom i ponašanjem vrlo sličan MS-DOS-u na PC računalima.

Amiga DOS - Amiga Disk Operating System je dio Amiginog OS-a zadužen za upravljanje datotekama. Naredbe Amiga DOS-a su slične MS-DOS-u pa je tako na skoro identičan način moguće kopirati, brisati i mijenjati datoteke.

Amiga - naziv za najbolje računalo ikada napravljeno.

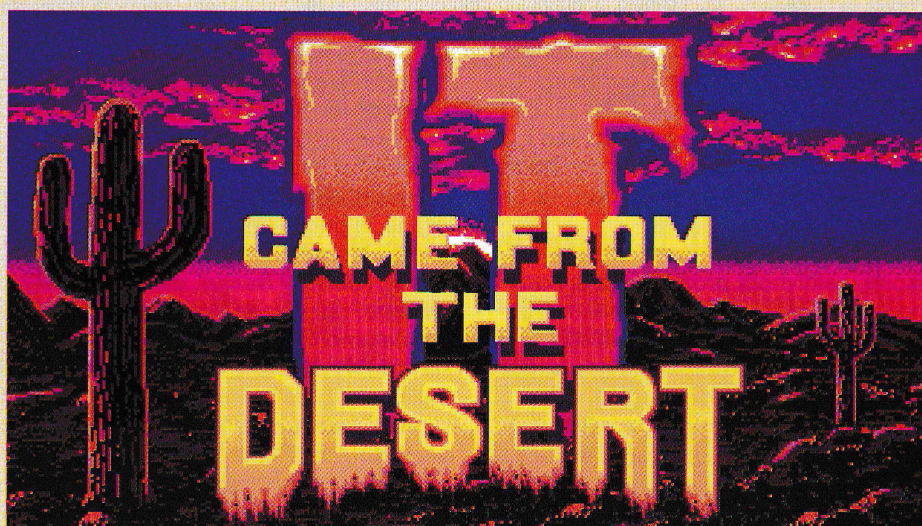


1. Opcija All Files će ispisati i datoteke bez ikona

2. Standardni prikaz datoteka. Opcija Only Icons pokazuje samo datoteke koje imaju stvarnu ikonu.

3. Programe je moguće prikazati u tekstualnom obliku.

Legende



Mali mrav

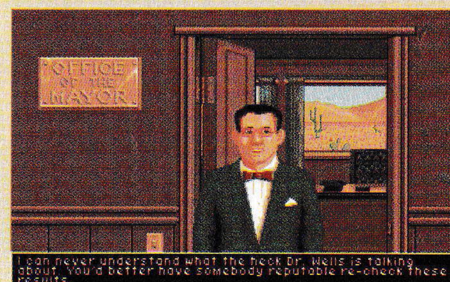
Cinemaware se već udomaćio u ovoj rubrici, zasluženo. IT CAME FROM THE DESERT je njihova najkompleksnija, a po mnogima i najbolja igra.

Sumrak u pustinji. Lešinari traže svoje žrtve, a životinje traže zaklon u hladnoj pustinjskoj noći. Glas komentatora uvodi vas u igru: "Pustinja. Nepromijenjena milijunima godina..." Horror glazba pojačava doživljaj. Iznenada, ogroman meteor uz zaglušujući prasak pada na udaljeno brdo, a pred vama se pojavljuje isijavajuće radioaktivan natpis: ONO je stiglo iz pustinje.

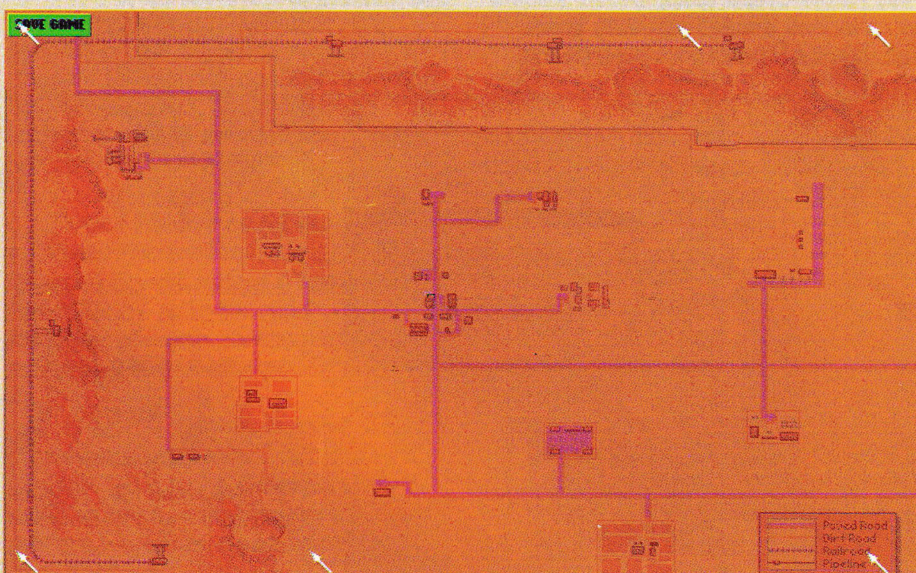
Ovako izgleda odličan uvod u igru. Vi ste Greg Bradley, geolog, koji je došao u pustinjski gradić Lizard Breath istražiti mineralni sastav meteorskog kamena. Kad izađete iz iznajmljene rančerske kuće, vidjet ćete mapu grada. Dobro proučite mjesta na karti jer obično i najmanji kvadratić u središtu grada predstavlja neku lokaciju. Imate potpunu slobodu kretanja i u bilo koje doba dana ili noći možete otići na bilo koju lokaciju. Tijekom igre upoznat ćete velik broj likova: šerifa, prodavača benzina Elmera, senzacionalističkog novinara Berta, antipatičnog gradonačelnika, cigansku



proročicu, radio-voditeljicu Dusty, crvenokosog Jackia, dr. Wellsa... Život u Lizard Breathu je kao i u svakom prašnjavom pustinjskom gradiću pedesetih - žitelji ustaju u zoru, naporno rade i rano liježu. Većina lokacija je zatvorena već u sedamnaest sati pa ćete svoj posao morati obavljati u vrijeme radnog vremena. Kao i u pravom životu, žitelje ćete naći na njihovim radnim mjestima ili na mjestima gdje se odvija njihov društveni život (npr. pub). Igra počinje 1. lipnja 1951. Ubrzo ćete ustanoviti da je meteor uzrokovao mutaciju mrava, koji su sada narasli na 10 metara i žele uništiti grad. Za samo 15 dana morate sakupiti dokaze o njihovu postojanju, predočiti ih gradonačelniku i uvjeriti ga da mora alarmirati vojsku. Usput morate otkriti gdje se nalazi njihovo gnijezdo te uništiti kraljicu koja stalno stvara nove i

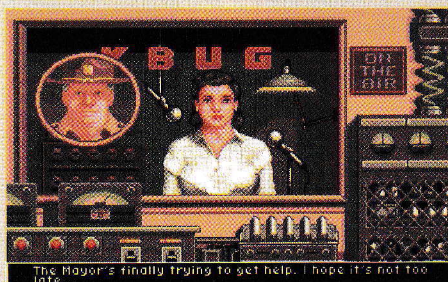


nove mrave. Postoje 4 dokaza koje morate skupiti i dati ih na analizu dr.Wellsu: gipsani odljevak mravljeg traga (plaster cast), snimku njihova glasanja, fluid mrava i dio njihova tijela. Za najmanje jednan dan, dr. Wells će analizirati dokaze i dati vam korisne savjete i informacije, npr. da mravi ne podnose velike vrućine, da ih u bliskoj borbi morate gađati u njihove antene itd. Prije ili kasnije srest ćete se oči u oči s divovskim mravom. Na svu sreću sa sobom uvijek nosite Magmum kalibra 45 mm. Da ne biste završili u bolnici, morate pogoditi obje njegove antene jer će on tada izgubiti vezu s ostalima i umrijeti. Ova arkadna sekvenca je jedna od najboljih ikada napravljenih na Amigi. Ako ubijete mrava, pogled se mijenja u tlocrtni i tada morate pobiti desetak gamadi, čime ćete ih natjerati u paničan bijeg. Neuspijete li, završit ćete u bolnici. Ako prihvatite bolnički tretman, izgubit ćete jedan dan. Ako izaberete opciju Escape Hospital, slijedi još jedna arkadna sekvenca. Nalazite se na drugom katu bolnice u bolničkom krevetu. Pritisnite pucanj i izađite na hodnik (pazite da vas netko od bolničkog osoblja ne ulovi). Potražite invalidska kolica radi bržeg kretanja.



Potražite dizalo na sredini ekrana i uđite u njega. Pazite da nitko od osoblja ne uđe s vama u dizalo. Na donjem katu, uz bolničko osoblje, nalaze se i policijski čuvari te će vam biti još teže pobjeći. Morate izaći na glavni izlaz koji se nalazi na sredini južne strane. Nakon pada meteora stanovnici Lizard Breatha postali su izuzetno razdražljivi. Često će netko na vas povući nož, a tada slijedi još jedna arkadna sekvenca: borba noževima. Izuzetno je laka, pa na nju ne treba trošiti riječi. U igri možete otići i u Hilbers Field i tamo unajmiti avion. Kad uzletite, održavajte brzinu na 1/3 maksimalne, jer s maksimalnom brzinom neracionalno trošite benzin. Da se ne izgubite, pratite ceste. U avionu imate ograničen broj kemijskog spreja kojim možete ubijati mrave. Kad potrošite sav sprej, vratite se u Hilbers Field. Na lijevom gumbu miša pauzirate igru (možete je pauzirati i za vrijeme arkadnih dijelova). Igru snimate tako da otiđete u lijevi gornji dio mape i izaberete opciju Save Game. Disketa mora imati naziv DSAVE i, nažalost, možete snimiti samo jednu poziciju na jednoj disketi (to je jedina, ali velika zamjerka igri.). Otprilike jedna sekunda igranja predstavlja 1 minutu stvarnog života. Zato izbjegavajte duga putovanja s jednog kraja grada na drugi i koristite što je više moguće asfaltirane ceste. Vozeći se od lokacije do lokacije, može vam se desiti da vas presretnu Hellcatsi, trio psihopatskih siledžija, koji vladaju lokalnim ulicama. Izazvat će vas na igru "kukavice" (Chicken): dva automobila velikom brzinom jure jedan prema drugom. Tko prvi skrene, kukavica je. Dajte gas, prijeđite u lijevu traku ceste, i punom brzinom se zaletite u Hellcatse. U zadnji trenutak izletjet će sa ceste. Kada sa joystickom dođete do željene lokacije, pojavit će se ikona sa trenutnim vremenom, sličica lokacije, a ispod toga piše ETA (Exactly Time Arrive). Ona vam kazuje koliko je vremena potrebno da se dođe do te lokacije. Ako se nalazite na lokaciji gdje je dostupan telefon, možete telefonirati izabravši Make a Call iz menija. Izaberite željeni



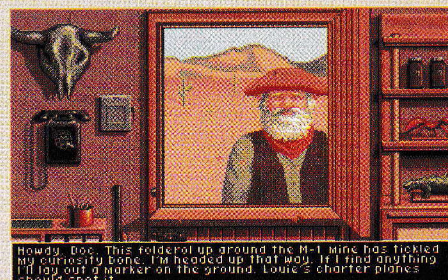




DESNO:
Uz ovakvo osoblje rado ćete navraćati u bolnicu (čak i protiv svoje volje).



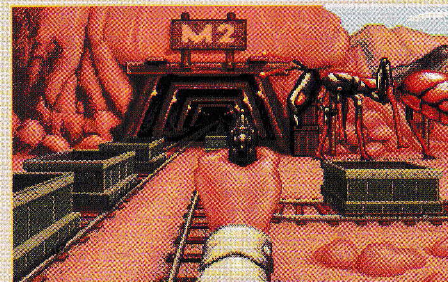
broj, a telefonistica će vas spojiti sa traženom osobom, ako je to moguće. Kao i u pravom životu, i vama je potrebno spavanje. Stoga odspavajte mimimalno 7 sati dnevno, jer ćete inače završiti u bolnici. Želite li spavati, otiđite u svoju kuću, izaberite opciju Sleep iz menija i odredite koliko ćete sati spavati. Kad već svima postane jasno da divovski mravi postoje, gradonačelnik će oglasiti opću uzbunu (General Alert). Dat će vam nadzor nad lokalnim odredima da očistite zajednicu od poludjelih mrava. Koristeći policijsku stanicu kao svoju bazu, raspoređujete ljudske potencijale (vojsku, policiju, građevinare i žitelje grada) za obranu od mravlje najezde. U ovoj fazi igre možete čak voziti tenk i mlažnjak. Za one koji su odustali od igre jer im je bila preteška i za one koji će tek nabaviti igru, evo nekoliko korisnih savjeta: Jedini način da se zauvijek riješite mrava jest da uništite njihovu kraljicu. Ulaz u mravlje gnijezdo nalazi se jedan i pol ekran južno od rudnika M1. Do njega možete doći ako krenete južno, nakon borbe s mravima u rudniku M1, ili avionom iz Hilbers Fielda. Kad slijećete avionom, pazite da sletite na cestu ili čisti teren jer ćete u protivnom uništiti avion, a vi ćete završiti u bolnici. Najbolje vrijeme za ulazak u gnijezdo je 11. dan, jer je tada izuzetno toplo i ima svega nekoliko mrava oko ulaza u gnijezdo. U gnijezdo možete ući jedino kada mrav ulazi ili izlazi iz njega. Nemojte previše oklijevati jer će vas udariti sunčanica. Kad uđete u gnijezdo, imat ćete uže, bacač plamena i vremenski tempiran eksploziv. Da biste imali više goriva za bacač plamena, otiđite ujutro 9-og dana u jugozapadni dio vulkana (SW volcanic cone) i spasite Elmera od mrava. Odmah poslije toga, otiđite u Cooks stud farmu i spasite dr. Wellsa od poludjelih mrava. Sljedećeg dana otiđite na benzinsku



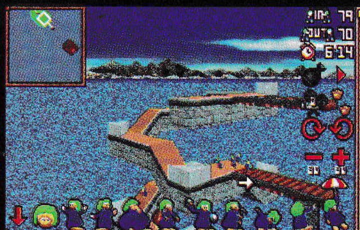
stanicu i iz zahvalnosti što ste mu spasili život Elmer će vam dati još goriva za bacač plamena kojim uništavate mrave u gnijezdu. Morate naći ulaz u donji kat gnijezda. Najbolje da nacrtate mapu gnijezda koristeći lijevi gumb miša (pauza). Kad ste našli kraljicu, u donjem katu gnijezda, stanite sa lijeve strane njezinog tijela i vremenski tempiran eksploziv će se automatski aktivirati. Glazba prestaje i počinje otkucavanje sata. Koristeći mapu, brzo pobjegnite iz gnijezda. I to je to. Po tko zna koji put spriječili ste Zemlju od propasti. I ovaj puta Cinemaware je ideju za igru pronašao u filmu. Riječ je o kultnom horror filmu iz pedestih "It" (prikazan je i na HTV-u). Na kraju filma ostalo je otvoreno pitanje da li postoji druga kraljica. Pošto pedesete nisu devedesete, nastavak filma nije nikad snimljen. Ali, stravična predviđanja o postojanju druge kraljice obistinila su se u nastavku ove igre (It Came from the Desert II).

Grafika je odlična, a svi zvukovi u igri su digitalizirani. Ako ste pomislili da je ova igra zbog svoje kompleksnosti hardverski zahtjevna, prevarili ste se. Možete je igrati na bilo kojoj Amigi sa 1MB RAM-a.

Zvonimir Štrucelj



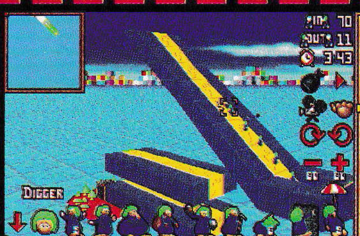
Lemmings 3D



Na rubu trećeg kata stavite svog skretničara

Kad sam počeo ovaj nivo, pomislio sam da je sigurno lagan, ali nije bio. Morate pripaziti na koji ćete kat staviti skretničara. U ovom slučaju je to bio treći kat.

Nivo 1: Take a Dive



Ovdje stavite kopača da kopa prema dolje!

Kliknite na prvog leminga i na točno određenom mjestu izvršite naredbu za kopanje prema dolje. Kad kopač iskopa put, odmah odredite da kopa još jedan nivo niže i pustite ga da ode svojoj kući.

Nivo 2: That is Right



Blocker
bloker - kao što mu i ime govori, blokira (zaustavlja) ostale leminge.



Turner
skretničar - skreće na desnu i lijevu stranu, ovisno o vašim uputama.



Bomber
bombarder - sam eksplodira nakon pet sekundi



Builder
graditelj - gradi stepenice



Basher
kopač ravno - kopa prepreke ravno



Miner
rudar - kopa prema dolje, ukoso



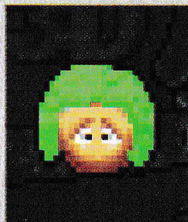
Digger
kopač - kopa prema dolje



Climber
penjač - penje se preko raznih prepreka



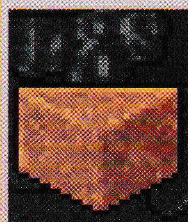
Floater
padobranac - padobranom se služi nakon padanja s visine



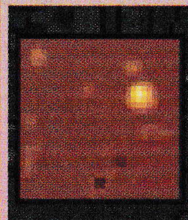
Virtual lemming
leming iznutra - pogled iz leminga u DOOM stilu



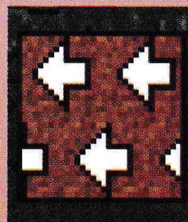
Hi-Light Lemming
obilježavač - obilježavanje leminga



Deflektor Block
kameni skretač - kamen automatski skreće



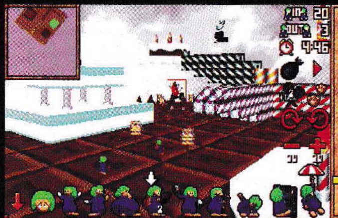
Mud
blato - čuvajte se leminzi



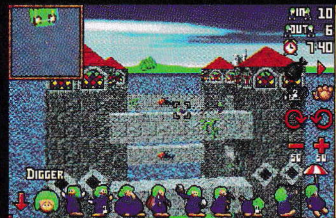
One Way Block
zid bloker - blokira kopače samo na jednoj strani



Splitter Block
dijeljenje leminga - pola leminga lijevo,a pola desno




Klikom na graditelja on počinje raditi stepenice.





Stavite kopača da kopa.

Čim počnete ovaj nivo kliknite na graditelja da počne raditi stepenice, a kad se popne pričekajte da se počne vraćati i onda kliknite da počne ponovno raditi stepenice.

Nivo 3: The Bean Machine

Nemojte dopustiti na početku prvom lemingu da skoči na trampoline (odskočna daska), već stavite skretničara. Kad prvi leming skrene, na samom kutu prije nego padne u vodu, stavite ponovno skretničara. Čim skoči na drugi puteljak, stavite opet skretničara. Vidjet ćete tri uzvišenja i iza njih odskočnu dasku. Idite na najveću, tako da stavite skretničara na desnu stranu, a kad skoči prvi leming stavite ponovno skretničara da skreće udesno. I na samom kraju, prije nego uđu u kućicu, morate staviti još jednog skretničara da skreće ulijevo.

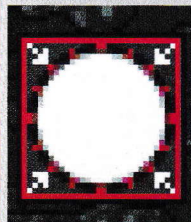
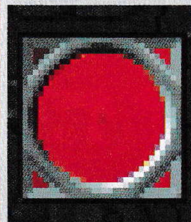


Kliknite na skretničara da skreće ulijevo!

Primijetit ćete da je na nižem katu jedan nivo viši od ostalih. Tu kliknite da kopač počne kopati. Kad iskopa taj dio, ostavite ga da neko vrijeme hoda,a zatim stavite da ponovno kopa, ali iznad same kućice. Kad se spusti do najnižeg kata i kad dođe nasuprot svoje kućice, stavite skretničara da skreće ostale leminge.

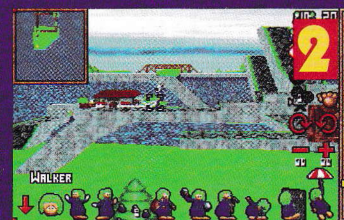
Nivo 4: It is a Round Around

Nivo 5: Bounce Bounce

	Slippery Block *sklizavi bloker* - blokira na ledu
	Rope Slide *klizajući Lemming* - spušta se niz uže
	Spring *feder* - odbacuje lemmingse na određeno mjesto
	Trampoline *odbijač* - odbija lemmingse na malu udaljenost
	Teleporter *teleport* - prebacivanje lemmingsa teleportom

Nivo 6: It's a Blast









Na ovim dijelovima nivoa stavite bombardera!

Neka počne odbrojavati. Kad počnete igrati ovaj nivo, stavite bombardera da odradi svoj posao. Stavite točno na određeno mjesto da bi on mogao razbiti drvenu kutiju. Pustite slijedećeg da skrene i da se počne penjati na stepenice. Tu također stavite još jednog bombardera da probije put do stepenica ispod njega. Čim skrene lijevo i počne se penjati preme gore, pritisnite bombardera da pukne i da ostalima smanji visinu pada (da se ne razbiju). I na kraju pustite da malo hoda po ravnom i prije negoli dođe iznad puteljka koji vodi u kućicu, žrtvujte posljednjeg bombardera da bi ostalima probio put do spasa.



Stavite penjača da se penje.

Nivo 7: Candyland Climber



Stavite kopača da kopa prolaz ravno.



Kliknite na leminga da eksplodira.

Prvo što morate napraviti je to da na prva četiri leminga kliknete da se penju na zid (u obliku slatkiša). Poslije toga prvom lemingu morate odrediti sudbinu, tj. da mora eksplodirati negdje u ravnini kutije na drugoj strani. Kad prvi leming pređe na drugu stranu, stavite da počne kopati prolaz lemingu koji je ostao na drugoj strani.



S graditeljem izgradite stepenice...



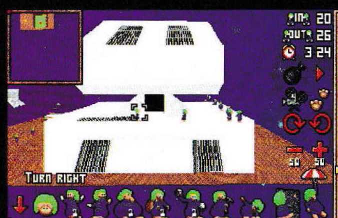
Zatim Leminge skrenite na desnu stranu.

Malo poslije, kad izađe prvi leming, počnite graditi stepenice sa graditeljem. Kad to napravi, stavite skretničara da skreće udesno, a potom preostale leminge pustite do kraja tipkovnice i onda postavite skretničara da skreće prema tipkovnici. Čim se popne na vrh tipkovnice, stavite da graditelj gradi do kućišta, a na uglu kućišta stavite ponovno skretničara. Prije rupe na kućištu stavite zadnjeg skretničara, a ostali neka se spase sami.

Nivo 8: Lemmings Inside



Skrenite Leminge na tipkovnicu.



I na kraju ih skrenite u kućicu.

Ovdje prvo morate, čim izađe prvi leming, staviti graditelja da radi stepenice preko drveća. Kasnije trebate samo naći put do kućice tako da samo usmjeravate sa skretničarima ostale leminge. Svakako morate točno odrediti na koju stranu leminzi trebaju ići.

Nivo 9: A Short Cut Throught the Forest



Počnite raditi stepenice.



Zatim upotrijebite skretničara ulijevo...

Kad prvi leming izađe iz kutije i čim se spusti na zemlju, neka graditelj počne raditi stepenice dva put i kad se popne na kulu neka skreće ostale leminge na lijevu stranu. Čim dođe prvi leming točno iznad svoje kućice, neka skreće i ostale leminge u kućicu.



... a potom drugog udesno.

Nivo 10: Castle Lemmalot



Čim se spusti jedan leming kat niže, treba staviti blokera, a kad se spusti još kat niže, treba postaviti skretničara da skreće ulijevo. Kad se spusti sljedeći leming, treba staviti blokera, a još jedan kat niže, treba staviti još jednog blokera. Kada se spusti još kat niže, potreban je još jedan bloker, a na sljedećem katu treba staviti skretničara udesno. Čim se spusti još jedan kat niže, potrebno je staviti blokera, a poslije, još jedan kat niže, treba staviti skretničara udesno i nakon toga skretanje lijepo u kućicu.

Nivo 11: It's a Classic



Nivo 12: Alpine Assault Course

Prvo trebate iskoristiti bombardera tako što će početi odbrojavati, a čim doleti s mosta mora točno puknuti na križiću da biste iskoristili skretničara udesno. Kad se počne penjati na most, opet uključite bombardera da prokopa put za ostale na najužem dijelu mosta. Čim se sljedeći leming spusti s mosta, pritisnite bombardera da opet pukne na križiću i prokopa put ostalima, a nakon toga (kad se popne još jedan leming) treba ponovno uključiti bombardera da bi uništio kamen za skretanje. A kad se počne vraćati, na samom ulazu u kućicu treba uništiti kamen koji priječi ulazak.

Nivo nije pretežak. Treba jednostavno staviti skretničara kod svakog skretanja na stepenicama, a gdje nema stepenica treba iskoristiti graditelja stepenica. Njega iskoristite samo dvaput. Kad vam oslabi vid ili kad leminzi trebaju ući u kulu, najbolje je iskoristiti Virtual leminga, i to tako da uđete u nj i iz njega zadajete komande za skretničare ili za graditelje. Kad se popnu na most, svakom treba dati padobran (ukupno ih je dvadeset).

Nivo 13: Tower of Stone



Nivo 14: Slippery Maze

Trebate prvog leminga staviti da skreće ulijevo, potom udesno, a poslije treba staviti trećeg skretničara ulijevo, ali neka prođe jedan kvadratić trave i onda ga tek staviti da skreće udesno. Trebate staviti skretničara udesno čim dođe na sljedeći kvadratić trave, a kasnije treba staviti skretničara također udesno, ali tek kad leming pređe na drugi kvadratić trave. Još treba skrenuti leminga udesno, opet udesno i skretničara ulijevo pa u kućicu.



Jedan za četri, četri za jedan

Najnovija poslastica za kolekcionare stiže iz Gremlin Graphicsa po četvrti put. Nastavak igara: Zool, Premiere Manager i Lotus 2, i dodatak, igra poznata svim starijim amigašima, stratezima - Space Crusade.



Eto, tehnika napreduje. Programeri se sve više trude da nas ne opale odveć po džepovima. I da znate, uspijevaju. Živi dokaz za to su programeri Gremlin Graphicsa koji su izdali već četvrti po redu CD prihvatljive cijene i dobrih i zabavnih igara. No, prijeđimo na stvar.

Zool2

Svemirski ninja mravi ponovno u akciji. Zool i njegov ženski suradnik Zooz suočit će se sa dosad najvećim izazovom. O ovoj igri ne treba puno govoriti, osim da su grafika i animacija prekrasne, deset puta bolje nego u prvom dijelu, no isto je tako i deset puta teža te ćete se ovaj put dosta namučiti. Igra se pokreće sa HDD, a instalira sa CD-a i nema neke prevelike zahtjeve.



Premiere Manager 2

Možete li stvoriti klub svojih snova? Možete li stvoriti nogometni Dream Team? Saznajte. Poznavateljima managera ovo će biti prava uživancija, a onima koji tek uplovljavaju u managerske vode pravi izazov. Jedini problem je zastarjelost, naime svi znamo da je već izašao i PM3, tako da ova igra djeluje smiješno.



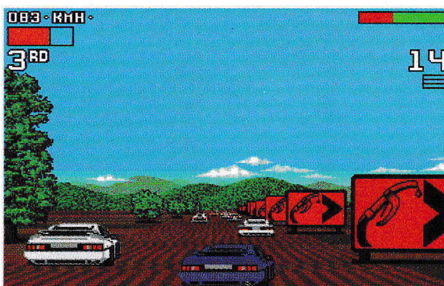
Zahtjevi su isti kao i u Zool2.

Lotus III

O ovoj igri se nema što pričati. Poznata auto- igra udvoje, koja je probila led jednoličnosti auto- trka i pokazala



da dobra utrka ne mora biti samo sa formulama. No, igra ima i dodatak - RECS system stvoren za igrače koji kad se zasite staza, mogu napraviti svoju, novu. Napravite stazu, odnesite je prijatelju na disketi, i smješkajte mu se kada upadne u vaše zamke. Jedini problem je memorija. Pošto igra pri instaliranju napravi batch file, koji priziva igru sa CDcd-a, a treba vam 580 Kb base memory, imat ćete problema oslobođiti par kilobajta bez da odstranite drajver za CD. No, vjerujem da ćete sve to sretno prebroditi.



Space Crusade

Što možemo reći osim - šećer na kraju. Meni osobno najbolja igra na





ovom CD-u. Za one koji ne znaju(?!??), Space Crusade je strateška igra u kojoj vodite jedan od tri (možete i sva tri) tima svemirskih marinaca u borbu protiv aliena na njihovom svemirskom brodu. Vrlo zabavna igra, ali ima i nedostataka. Jedan od njih je zvuk. Zeznuli su efekte te je moja preporuka - ne isključujte glazbu. Drugi od njih je to što je igra rađena za malčice sporije strojeve, tako da kad birate opciju za pucanje morate dobro "piknuti" tipku na mišu da biste je izabrali jer inače ... I treći, ujedno i najgori, kockanje. U borbi snagu za pucanje i borbu izbliza dobivate kockanjem. Bez obzira koje vi oružje imali, bez obzira koliko marinaca okružilo aliena i, najgore, bez obzira koliko vi dobar strateg bili, ništa vam to ne vrijedi jer će vas jedan alien sve pobiti, ako nemate sreće u kocki. Ali, ne dajte se zbuniti jer znate onu: Tko nema sreće u kocki, ima u ljubavi".

Ivan Tojčić

Ime: Special edition pack 4
Izdavač: Gremlin Graphics
Ustupio: Unitrend d.o.o.
Cijena: 149 KN

FairLight/Virtual Dreams: Psychodelic 2.39 MB

Poznata grupa Fairlight ni ovoga puta nije razočarala svojom 7-minutnom produkcijom naslovljenom Psychodelic. Demo se sastoji od dva dijela koja, na žalost, nisu logički i tehnički uklopljeni u cjelinu tako da na kraju prvog dijela glazba naprasno prestaje te sasvim neočekivano počinje drugi dio. Psychodelic pokrećete samo s tvrdog diska, na koji se instalira dearhiviranjem svih datoteka u isti direktorij, što će vam oduzeti otprilike 2.39 Mb. Uvod je dobro napravljen: epska, svemirska glazba s dobrim semplovima i slika Zemlje s nalijepljenom teksturom koja rotira. Jedini prigovor ide na račun grafike jer je nijansiranje Zemlje izvedeno vrlo amaterski. Kamera izvodi par vratolomija u svemiru i onda se umiruje da bi otkrila Sunce koje se približava iz daljine i na koje je apliciran odličan efekat koji nam dočarava toplinsko lelujanje Sunčevog diska sličnog lelujanju zraka iznad užarenog asfalta. Osjećaj kvari trzava sekvenca 3D pejzaža (vlasnicima ubrzivačkih kartica ovaj dio ide glatko), no iduća sekvenca je pravi užitak: pedesetak sekundi duga animacija kruženja kamere po nekakvom gradu, koja se ne računa u realnom vremenu, kao što to tvrdi voditelj emisije Modul 8, nego su to već izračunate slike, s brojem boja sveden im na nekoliko nijansi, podebljanim pikselima i svakom drugom horizontalnom linijom praznom (ah, sve radi kompresije). Usprkos svim tim degradacijama, animacija još uvijek izgleda cool pri svojih 8-10 FPS-a. Ostale sekvence su klasika (jadna Doom rutina, animacija molekula, kocka s teksturom), a idejom se izdvaja jednostavni 3D tunel zanimljiv po načinu na koji se kamera giba kroz njega te ono što momci u Fairlightu zovu real-time rendering tj. slika dinosaura (očajno podsjeća na objekt iz Imaginea) koji mijenja boje ovisno o izvoru svjetlosti. Malo zamršenija animacija boja ili što? Ne znam što je, ali zasigurno neka prevara je. Vrijedi spomenuti i efekat zumiranja kocke (opet?) koja se, kad dođe preko čitavog ekrana, podijeli na gomilu manjih kockica pa kamera opet zumira neku od njih, itd. Drugi dio demoa počinje bez ikakve najave i ubrzo počinje nervirati napadan i preglasan modul s nekoliko vrlo loših semplova. Početak je vizualno dobar, Fairlight logo koji leluja u stilu hrvatske zastave na kraju HRT-ovog programa. Kako sekvence odmiču, sve je više jeftinih fora s Copperom i bojama, no stvar spašava 3D kocka (hmmm) različitih tekstura na svakoj plohi, koje se miču, animiraju, rotiraju i zumiraju. Kraj demoa je totalno neočekivan, iz neba pa u rebra, što je upravo žalosno s obzirom na dobar uvod. Sve u svemu, prosječno dobro kodiranje (dosta trzavih efekata), uz par brzih efekata (lijepljenje tekstura na 3D objekte), dobra glazba u prvom dijelu i lošija u drugom (lošiji semplovi, pogotovo činele), nikakva grafika (jedna sličica, dosadne palete i par logoa čija kvaliteta nije vrijedna spomena) i prosječan dizajn (nagurali su neke jeftine fore, demo je grubo podijeljen na dva dijela). Ako vas ne smeta duljina demoa, isplati se pogledati ga zbog spomenute animacije, vrlo dobre techno-rave glazbe i par zanimljivosti.

Ocjena: 78%

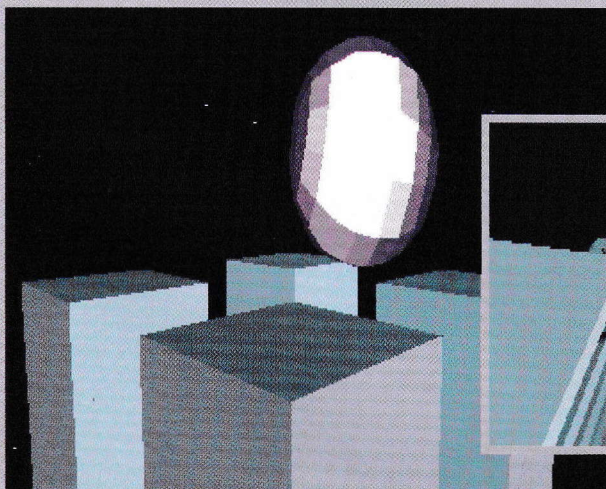


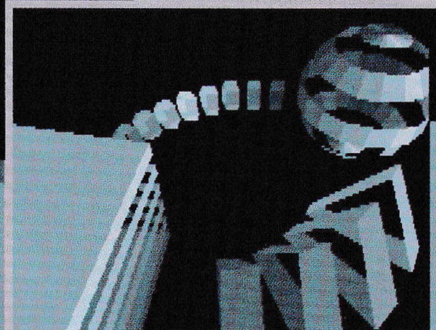
Oxygene: Control

Control je AGA demo na dvije diskete i rezultat napora francuske skupine koja sebe naziva Oxygene (ah, taj Jean-Michel Jarre). Demo, na žalost, nije moguće instalirati na tvrdi disk jer se pokreće direktno iz bootblocka, no to svejedno neće umanjiti doživljaj jer u Controlu ima nekoliko rutina koje će vam podići obrve (primjerice, klasično Gouraud sjenčenje objekata uz jak izvor svjetlosti pa se objekti zaista sjaje i presijavaju). Posebno je zanimljivo vidjeti kako objekti s teksturama izgledaju u kombinaciji s Gouraud sjenčenjem - nešto neuobičajeno u svijetu Amiga demoa, a na PC-ju je normalna stvar. Zanimljiv je i fraktalni krajolik vrlo kolorističnе palete i, što je izgleda zadnji pomodni krik, oblacima koji čitavoj priči daju dašak svježine. Pojedine rutine demoa su odvojene sekvencom u kojoj se kamera odlično kreće klasičnim 3D svijetom sa zvijezdicama u pozadini (da, sve se događa u svemiru), čime se dobija jedna smislena cjelina i osjećaj povezanosti rutina a ne, kao što je to čest slučaj, da sekvence nemaju blage veze jedna s drugom, a kamoli s demoom kao cjelinom. Glazba (Clawz) je dobra i efektno prati izmjenu sekvenci. Oxbab (koder) je definitivno mogao svoj posao bolje napraviti jer efekti dosta trzaju na standardnoj A1200 (niti na Blizzardu ne postižu 25 FPSa, čak ni u dijelovima s klasičnom 3D grafikom), no izvođenje je još uvijek daleko od nivoa na kojem bi trebali vrećicu za povraćanje. Grafika je ograničena na dvije dobre slike koje potpisuju Mon i Spiral. Control je demo za koji se isplati dati dvije diskete, no definitivno neće ući u vašu kolekciju "all-star" demoa. Hej, dajte bar dečkima iz Oxygenea šansu - pogledajte Cotrol.



Ocjena: 82%









Artwork: Greenday

Greenday će vas oduševiti na samom početku renderiranom animacijim od 750 sličica, no da se odmah razumijemo: animacija se odvija u Copperu i pikseli su debeli jer je to jedini način da se toliki broj slika stisne u 2.6 Mb. Taj se trik često koristi zbog uštede prostora jer je jednostavnije renderirati animaciju veličine četvrtine ili osmine ekrana te pomoću Coppera uvećati piskele i razvući animaciju na čitav ekran. Istini za volju, završni rezultat će uvijek biti kockast i krupan, no rezultat je poboljšan činjenicom da gledate animaciju preko čitavog ekrana u 50 FPSa te je uvijek bolje pribjeći triku sa Copperom nego izmišljati spore i neefikasne kompresijske algoritme koji neće moći pustiti animaciju prihvatljivom brzinom (krivnju snosi i spori Amigin procesor koji kuca na bijednih 14 MHz). Tron je coderski dio obavio prilično dobro, no preporuča se Fast RAM zbog dosta zahtjevnih rutina koje po objektima lijepe i istovremeno zumiraju, rotiraju i izobličavaju teksture. Vlasnici ubrzanih (Blizzard) Amiga će posebno profitirati na rutini, s Voxel space krajolikom, koja će biti nekoliko puta brža i izgledati puno bolje nego na standardnoj Amigi gdje trza sa 5 FPSa. Isto se odnosi na rutinu koja vrti vrlo plastičan torus u Gouraud sjenčenju. Greenday se ne diči velikim brojem rutina, no zato je svaki efekt na svome mjestu i demo je kao cjelina kompaktan i dobro sklopljen. Dva logoa potpisuje Noogman, dok je prekrasnu sličicu koja predstavlja tipa umotanog u crni, presijavajući najlon nacrtao Fiver. Crash je odgovoran za dobru glazbenu sekvencu, koja nekoliko puta totalno mijenja ritam i dobro se uklapa kao podloga efektima. Obavezno pogledajte Greenday jer je osvojio prvo mjesto na nekom demo natjecanju, no nemojte očekivati nešto spektakularno: Greenday je samo jedan zaista dobar demo.

Ocjena: 87%





Andromeda: Nexus7 (1994)

Ako dosad niste vidjeli Nexus7, pogledajte ga čim prije! Ova skoro dvije godine stara (1994) Andromedina produkcija dolazi na svega jednoj disketi punoj odličnih rutina i genijalnog dizajna, a na tvrdi disk se instalira jednostavnim kopiranjem jedne jedine datoteke s odlično nacrtanom ikonom. Demo je rađen isključivo za AGA mašine i sada je već prešao u legendu jer je u pravom svjetlu pokazao prednosti AGA arhitekture. Nexus7 počinje odlično renderiranom slikom galaksije, koja glatko rotira oko središta. U današnje doba, kad svatko može renderirati zlatni logo koji se polako vrti (nešto što prečesto viđamo na HRT-u), ova animacija odskače ne samo kvalitetom slike, nego i načinom na koji je glatko realiziran loop (beskonačna vrtnja animacije) kao i kompletnom postavom scene. Čista petica! U pozadini svira tajanstvena i atmosferična glazba i baš kad postanete nestrpljivi, evo ga! Slika nestaje uz moj omiljeni efekat "skurio sam ti monitor" i počinju se redom nizati neki vrlo originalni efekti, od kojih posebno izdvajam: rotirajući spotlight (ono što se vrti u disko klubovima) koji skače u ritmu glazbe i ponekad usmjeri svjetlost u ekran koji tada, naravno, bljesne; skrol tekst koji je ovaj put u 3D perspektivi, a slova su ispunjena nekim uzorkom - izgleda odlično, no efekat narušava sadržaj jer se dečki izgleda nisu mogli suzdržati a da u skrolu ne ocrne Lord Helmeta, urednika disketnog časopisa RAW, s kojim očigledno nisu u dobrim odnosima jer je dotični u časopisu dosta iskritizirao Nexus7 (na kraju krajeva, zar itko podnosi ne biti najbolji?); Natural Motion je originalan efekat koji su nakon Andromede svi redom imitirali - radi se o 3D objektu lampe koja skače po stepenicama, no tek kad vidite kako su kretnje realistične shvatit ćete zašto se sve skupa zove Natural Motion iliti Prirodno gibanje. Od ostalih efekata tu je klasični 3D pejzaž u nekoliko plavih nijansi kroz koji prilično glatko fura kamera (srećom, koristili su dithering tako da sve skupa ne izgleda loše), guru sjenčanje koje trza i kašljuca u 6-8 FPS i pokazuje da je Amigin procesor zaista spora starudija i da ćemo izgleda morati pričekati RISC Amige da bi se u ovim stvarima mogli natjecati sa PC konkurencijom, skakutajuća loptica s teksturom, Motion Blur koji zgodno izobličava i razvlači sliku nekog debila (trebam li spomenuti da zbog toga izgleda još veći debil), Plasma Zoomer koji vrlo brzo zumira koloristični ekran pun piksela pa vam se čini kao da čitavo vrijeme padate u dubinu. Ono što Nexus7 svakako izdiže iz prosječnosti je DIZAJN: glazba i efekti su genijalno povezani, glazbena podloga nenametljivo i vrlo atmosferično prati redoslijed efekata koji su originalno uklopljeni u cjelinu, a neki od njih su prvi put viđeni baš ovdje (Natural Motion). Dakle, moj savjet vam je da svakako nabavite Nexus7, a ako ga već imate, nemojte ga brisati - klasika traje vječno (usput; Ima li netko Red Sector MegaDemo? Izbrisao sam ga jer su mi trebale diskete).

Ocjena: 91%





Demo Zone

Predstavljimo: Amiga - Real 3D v1.4

"Mislite li da je nemoguće raditi 3D grafiku sa samo 1 Mb RAM-a i pritom postići dobre rezultate? Varate se".

Super grafika za šaku RAM-a

Real 3D je jedan od najpoznatijih 3D grafičkih programa za Amigu. Ujedno je i jedan od najstarijih, što ne znači da nije dobar. Program mogu koristiti svi koji imaju A500 sa 1 Mb ili više.

Nemojte očekivati basnoslovne animacije jer prava situacija je ovakva:

Na Amigi sa 1 Mb nemoguće je raditi animacije, koristiti scene s velikom brojem objekata, a samo renderiranje na takvom računalu je doista sporo. Ali uprkos tome, moći ćete raditi slike koje se kvalitetom neće uvelike razlikovati od onih na mnogo jačim računalima. Za koliko-toliko ozbiljniji rad potrebno je imati barem 2 Mb RAM-a i brže računalo.

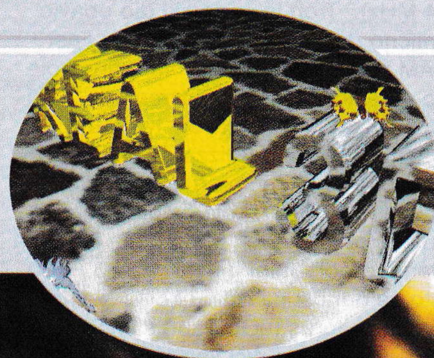
U daljnjem tekstu neću opisivati svaku opciju (jer bi za to trebalo mnogo prostora), već osnovne stvari koje morate znati da biste bilo što kreirali.

Po startanju programa dočekuje vas već odavno poznat raspored opcija i pogleda iz sličnih programa (nacrt, bokocrt, tlocrt). Na vrhu ekrana nalaze se koordinate (pokazuju trenutni položaj kursora), te ime odabranog objekta ili slične informacije koje ovise o odabranoj opciji. Donji desni kut ekrana zauzima prostor s imenima objekata na sceni i najčešće korištenim opcijama (kugla, prizma, izvor svjetlosti...) koje su još dostupne iz standardnog padajućeg menija. Ovakav raspored možete promijeniti *SCREEN* opcijom u prvom meniju. Ovdje možete uključiti *INTERLACE* za višu rezoluciju samog editora, *SCREEN DEPTH* (boje), *ASPECT RATIO* (omjer dužina - širina, najbolje 1) i *OVERLAP* koji vam omogućuje povećanje perspektive (nacrt,...) u kojoj trenutno radite.

U ovom meniju (*PROJECTS*) možete još učitati, snimiti ili kreirati objekte, zatim učitati ili snimiti animaciju, odrediti broj frameova (sličica) u vašoj animaciji, staviti jedan objekt u orbitu (putanju sami određujete), morfirati (pretvarati) scene i sl.

Za takve radnje morate odrediti početni te zadnji frame odvijanja. Ako želite objektu dodati atribute (od čega je napravljen), to radite, također, ovdje. Ako želite sami napraviti neki materijal, za njega morate odabrati "gro" stvari kao: sjajnost, brzinu svjetla, prelijevanje boja, možete ga uglancati ili mu jednostavno nalijepiti sliku. Za početak pokušajte nekoj kugli prilijepiti kartu svijeta, zarotirati je za 360 stupnjeva i već imate majčicu Zemlju u punom sjaju. Za one manje kreativnog duha (i manje vremena) preporučam da učitaju set materijala. Pri učitavanju materijala odaberete samo jedan (npr. *MATERIALS 1*), a time ste učitali set materijala iz kojeg kasnije izdvojite jedan ili više (*MODIFY - HIERARCHY* - meni) njih, te ih (zlo)upotrijebite na željeni objekt.

U *CREATION* meniju odabirete trokute, prizme, piramide i sl. te tako





stvarate objekte. Jednostavno odaberete ponuđeni objekt (npr. kugla) pritisnete lijevom tipkom miša na mjesto gdje želite da se objekt pojavi. Pomicanjem miša ulijevo i udesno možete odredit radius, ponovno lijeva tipka miša i vaš MasterPiece je tu. Ovdje imate i razne alate te možete jednostavno napraviti ogradu, poligone i ostalo iz struke na isto tako jednostavan (click-and-point) način. Također tu dodajete svjetlo (*LAMP*), mjesto s kojeg gledate na scenu (*OBSERVER* - u novijim 3D programima - kamera) i *AIM POINT* (ono što gledate).

FREEFORM vam omogućuje da ručno radite krivulje, spirale, režete objekte, te ih savijate (opcija zvana Metal Mania).

U *MODIFY* meniju možete pomicati, rotirati, rastezati, brisati objekte, napraviti eksploziju (odredite centar i domet), te odabrati materijal za neki objekt (samo ako ste prvo u *PROJECT* učitali set materijala). Neki materijali su: drvo, staklo, plastika, opeka... Materijal dodjeljujete objektima ovako: prvo

Ako imate Amigu 500 ili 600, a zanima vas grafika, ovo je pravi program za vas!

odaberete objekt (pritiskom na nj) u prostoru desno dolje gdje je naveden popis objekata, a zatim odaberete u meniju određeni materijal. Ako je sve u redu, na vrhu ekrana pisat će npr. "kocka je napravljena od stakla" (naravno na engleskom). Ovakav postupak odabiranja možete koristiti i u drugim slučajevima, pogotovo ako imate scenu s mnogo objekata pa ne možete sa preciznošću odabrati pravi mišem.

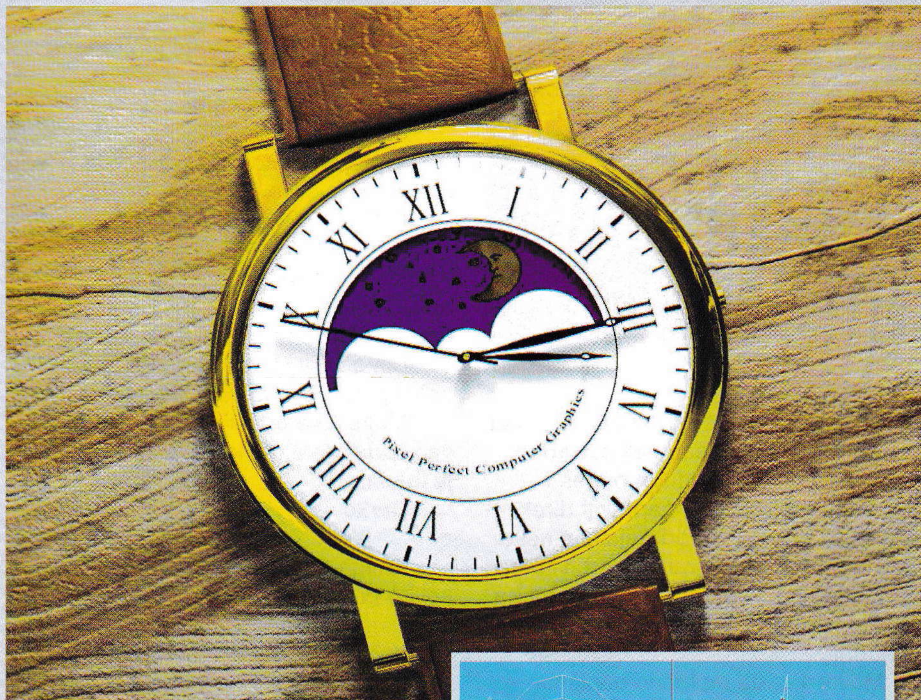
Zumiranje scene (in-out) možete odabrati u *SETTINGS* meniju, gdje još možete podesiti koordinate, podjeljke (grid) i slično. U *EXTRASU* određujete nove atribute za objekt, kao nevidljivost, svjetlucanje te da li objekt reflektira svjetlost. Ako imate malo memorije, možete odabrati *GET MEMORY* što će odnijeti nešto boja i donijeti koju kilu (RAM-a) više.

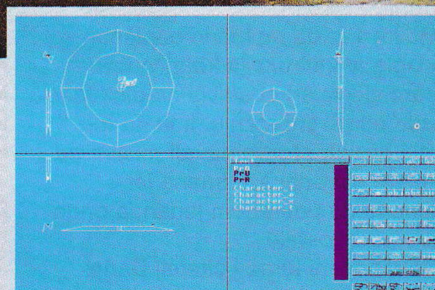
Renderiranje?! Ponuđena su dva tipa:

WIREFRAME - žičani tip, objekti se očituju konturama, a služi da biste okvirno utvrdili kako izgleda scena.

SOLID - finalna izrada slike ili animacije.

Po odabiru *WIREFRAME* dobijate novi ekran gdje u žičanom obliku vidite scenu, a na dnu ekrana su opcije (možete ih isključiti desnom tipkom miša) kojima možete pogledati cijelu animaciju, ili po jedan frame naprijed i nazad tipkama ">" i "<", podesiti udaljenost objekata i ekrana vrlo precizno upisujući koordinate. Za scenu upisujete u POS, a za poziciju pogleda (kamere) u *AIMP*. Kad ih odredite, odaberite *REC* kako bi promjene bile snimljene.





DESNO: Korisničko sučelje je podjeljeno na 4 dijela. Prva tri dijela (gledano s lijeva na desno) predstavljaju nacrt, tlocrt i bokocrt, dok je četvrti dio ostavljen za upravljanje programom, s kojim se još i upravlja preko padajućih menija s vrha ekrana.

Ako ste zaključili da je sve u redu, možete krenuti s renderiranjem. Odaberite *SOLID*. Ponuđene metode renderiranja su: *FAST* - brzo, ali nije najbolje kvalitete, *LAMPLESS* - ako niste stavili svijetlo scena će biti automatski osvjetljena, *SHADOWLESS* - nema sjena, *OUTLINE* - samo konture objekata, i *NORMAL*.

Od ostalih mogućnosti najbitnije su *SINGLE* - za izradu samo jedne slike ako imate animaciju, *AUTOLIGHT* - automatsko osvjetljenje, *INTERLACE* - prepleteni mod rezolucije, *OVERSCAN* - maksimalna moguća veličina odabrane rezolucije, *GREYSCALE* - renderiranje u nijansama sive boje, *DITHER* - opcija se teško prevodi, a njen rezultat je da preljeve boja čini ljepšima dodajući pixele, tako da se ne vidi crta gdje jedna boja prelazi u drugu, *IFF-24* i *TARGA* - formati zapisa slike (boje).

Pomicanjem kliznika (slidera) možete odabrati boju pozadine (*BACKGROUND*) ili boju svjetla (*BASELIGHT*) i to poznatim RGB sistemom (red, green, blue). Također možete odrediti kontrast i osvjetljene, a te opcije odgovaraju onima koje imate na TV-u. Za rezoluciju pritisnite lijevom tipkom miša na *WIDTH* za dužinu (npr. 320, 640) i na *HEIGHT* za visinu slike (npr. 256, 512) te utipkajte željeni format. Kad ste sve podesili, odaberite RENDER i uživajte u plodovima vašeg rada.

Tijekom samog renderiranja desnom tipkom miša možete isto prekinuti, snimiti dosad iscrtanu sliku, ili je ispisati na printeru.

Opcija *BOX* se javlja i kod *SOLID* i kod *WIREFRAME* moda, te omogućuje da odaberete samo jedan dio scene za renderiranje. *FILL BOX* renderira taj vaš odabrani dio.

Cijeli paket REAL 3D V1.4 nalazi se na 3 diskete i sadrži HD instal, *DISPLAY* za pokazivanje, *DELTA CONVERT* - program za prebacivanje delta animacija u *ANIM5* format, zatim *DELTA PLAY* i *DELTA TO IFF* za gledanje delta animacija i prebacivanje delta u *IFF* slike. Dva programčića za prebacivanje objekata u REAL 3D format (iz PDRAW i SCULPT) te jedan za gledanje REAL 3D animacija. Na drugom i trećem disku nalaze se programi za 3D fontove, koje možete učitati u REAL kao obične objekte.

Kao što možda znate REAL 3D je doživio i svoju treću reinkarnaciju, ali nažalost verzije 2 i 3 zahtjevaju koprocesor. Ako pogledate ove dvije slike koje su rađene sa verzijom 3.1, vidjet ćete i zašto.

I na kraju što reći? Ako imate Amigu 500 ili 600, a zanima vas grafika, ovo je pravi program za vas.

Roman Horvat

Bez Panike!

Dragi hackeri,

molim vas da pomognete početniku u igrama. Naime, ja sam tek savladao donekle DOS.MS pa mogu ponešto napraviti (kopirati igre, napraviti direktorij...), ali dobio sam od prijatelja neke igre na disketi s programom arhiviranja ARJ, kojeg ne znam pokrenuti mada ga posjedujem (arj.exe) u svom glavnom direktoriju.

Molim vas da mi točno napišete kako izgleda instrukcija koja će npr. program storm.arj postaviti na disk tako da bude u igrivom stanju. Ima na toj disketi i drugih programa, ali mislim da ne trebam navoditi sva imena jer dovoljno je da pokrenem jedan, a onda na isti način i ostale.

Novopečeni igrač i čitatelj Dario

ARJ X - V -R *.ARJ

Napišite poteze (što prije) za SUPER STREET GIGHTER 2 TURBO i NORTAL KOMBAT 3.

Pitanje: Može li se RAM memorija na neki način "puniti", a ako može, kako?

Ivica

Ne može.

Pišem vam iz Vinkovaca i zanima me gdje mogu nabaviti ove igre (za Amigu 1200 i PC 486) i kolika im je cijena: CIVILIZATION, BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK, SIMCITY 2000, SYNDICATE, HIGH SEAS TRADER, GUNSHIP 2000. Molim vas za odgovor, Marko.

Pokušaj kod nekog od naših oglašivača ili u besplatnim malim oglasima.

Rade li igre WARCRAFT 2, MORTAL KOMBAT 1 i 2, DUNGEON MASTER 2 i UFO 1 i 2 na PC 386 SX, 33 MHz, 4 MB RAM-a, 1 MB SVGA?

Tomislav

Sve osim Wracrafta 2!

Molio bih vas da mi odgovorite na ova pitanja:

1. Koja je najveća rezolucija koju može postići grafička kartica VGA 1 MB?

2. Da li je C&C (Dune III.) rađena u VGA modu?

Pozdrav od Rickarda

1. Najveća moguća rezolucija je 800*600.

2. Da.

Možete li mi napisati koliko košta nova Amiga 1300 sa 2 MB Chipa i 2 MB Fast RAM-a, sa CD ROM-om, hard diskom od 540 MB, kolor monitorom i kolor printerom, mišem i joystickom?

Može li se ona kupiti u Švicarskoj već sada? Ako ne, kada? Namjeravam je kupiti.

Darko

Amiga 1300 još nije napravljena, a koliko će koštati, pokazat će vrijeme.

Već dvije godine imam IBM PC/386/45, a sada namjeravam kupiti novi. Molim vas za savjet. Da li je bolje kupiti PC/486/120 ili PC/586/120 jer se Intelovi Pentuimi dosta brzo kvare i, kako sam čuo, uništavaju hard disk?

Objasnite razliku između digitalnog i analognog joysticka.

Goran

Bolje je kupiti PC/586/120 (i skuplje), ne kvare se ništa brže od bilo kojeg prosječnog računala i ne uništavaju hard disk. Jedan je joystick specijaliziran za simulacije, dok je drugi jako dobar za arkade (u dublju analizu nećemo ulaziti).

Radi li MONKEY ISLAND 1 na PC/486 SX 2Mb RAM-a?

Joško

Radi.

Hackeri, bok!

Imam četiri pitanja:

1. Gdje se u Hrvatskoj može kupiti SONY PLAYSTATION?

2. Kolika mu je cijena?

3. Kolika je cijena igara?

4. Da li se igre NEED 4 SPEED, FULL THROTTLE, RISE OF THE TRIAD, NBA'95, MAD DOG 2, DOOM 2, CRIME PATROL i SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO mogu igrati na gore navedenoj konzoli?

1. Pogledaj u malim besplatnim oglasima.

2. Oko 700 DEM

3. Originali vani koštaju isto kao i originali za PC (70-120 DEM)

4. Trenutačno su napravljene igre Doom i Super Street Fighter 2 Aplha, a ostale za sada nisu najavljene. Umjesto NEED 4 SPEED, na Playstationu možeš igrati Ridge Racer, a umjesto NBA'95, Total NBA'96.

MORTAL KOMBAT 3

Pročitavši prošli broj Hackera, brojni su upiti čitatelja o potezima u igri MK3. Da bismo vam olakšali život i ispravili učinjenu nepravdu, objavljujemo sve iznova s napomenom da se zahvaljujemo svima koji su uvidjeli neispravnosti a mi smo izdvojili jednog od takvih čitatelja čiji opis poteza u cjelosti objavljujemo.

Cyrax

Net :	B, B, LK
Teleport:	F, D, BLK
Close Bomb:	Hold LK (B, B, HK)
Distant Bomb:	Hold LK (F, F, HK)
Air Throw:	D, F, BLK then LP to throw
Fatl: Self Destruct	D, D, F, U, RUN (Close)
Fat2: Helicopter	D, D, D, U, D, HP (Anywhere)
Animality: Shark	U, U, D, D (Close)
Babality:	F, F, H, HP (N/A)
Friendship: Disco Dance	RUN, RUN, RUN, U (N/A)
Pit:	RUN, BLK, RUN
Combo:	HP, HP, HK, HP, HK, B+HK

Jax

1 Fireball:	B, F, HP
2 Fireballs:	F, F, B, B, HP
Charge Punch:	F, F, HK
Grab & Smack:	F, F, LP
Back Crack:	BLK in air
Ground Slaza:	Hold LK (2 seconds) Rel.
Fatl: Mixmaster	U, U, D, F, U, BLK Close
Fat2: Stomper	RUN, BLK, RUN, RUN, LK
Opposite side of screen	
Animality:	Hold LP (F, F, D, F) Rel. Close
Babality:	D, D, D, LK (N/A)
Friendship: Jump Rope	LK, RUN, RUN, LK (N/A)
Pit:	D, F, D, LP
Combo:	HK, HK, D+HP, HP, BLK, LP, HP,
B+HP (7 Hit CS 33%)	

Kabal

Tornado Dash:	B, F, LK
Fireball:	B, B, HP
Buzz Saw:	B, B, B, RUN
Fatl: You's Ugly!	RUN, BLK, BLK, BLK, HK Close
Fat2: Balloon Head	D, D, B, F, BLK Sweep Range
Animality: Rhino	Hold HP (F, F, D, F) Rel. Close
Babality:	RUN, RUN, RUN, LK (N/A)
Friendship: Marsh.Roast	RUN, LK, RUN, RUN, U (N/A)
Pit:	HLK, BLK, HK
Combo:	LK, LK, LP, HP, D+HP, Jump
Kick,	

Kano

Knife Toss:	D, B, HP
Knife Slash:	D, F, HP
Roll:	Hold LK (2 seconds) Rel. Close
Air Throw:	BLK in air
Shake:	D, F, LP
Fatl: Skeleton Rip	Hold LP (F, D, D, F) Rel. Close
Fat2: Red Eye	LP, BLK, BLK, HK Sweep Range
Animality: Spider	Hold HP (BLK, BLK, BLK) Rel.
Close	
Babality:	F, F, D, D, LK (N/A)
Friendship:	LK, RUN, RUN, HK (N/A)
Pit:	U, U, B, LK
Combo:	HP, HP, HK, HK, LK, HK, B+HK
	HP, HP, D+LP, D+HP, Hop
Kick,	

Kung Lao

Hat Toss:	B, F, LP

Flying Kick:	D, HK in air
Teleport:	D, U
Spin:	F, D, F, RUN
Fatl: Death Spin Anywhere	RUN+BLK, RUN+BLK, D
Fat2: Hat Toss	F, F, B, D, HP Close
Animality: Leopard Close	RUN, RUN, RUN, RUN, BLK
Babality:	D, F, F, HP (N/A)
Friendship:	RUN, LP, RUN, LK (N/A)
Pit:	D, D, F, E, LK
Best:	HP, LP, HP, LP, LK, LK, B+HK

Liu Kang

Low Fireball:	F, F, LP
High Fireball:	F, F, HP
Bicycle Kick:	Hold LK (2 seconds) Rel.
Flying Kick:	F, F, HK
Fatl: MK1 Machine Drop	U, D, U, U, RUN+BLK Anywhere
Fat2: Firestarter	F, F, D, D, LK Anywhere
Animality: Dragon	D, D, D, U 2 steps away
Babality:	D, D, D, HK (N/A)
Friendship: Puppet Show	RUN, RUN, RUN, D+RUN (N/A)
Pit:	RUN, BLK, BLK, LK
Combo:	HP, HP, BLK, LK, LK, HK, LK

Nightwolf

Hatchet:	D, F, HP
Arrow:	D, B, LP
Shoulder Slam:	F, F, LK
Reflector:	B, B, B, HK
Fatl: Electrocution	B, B, D, HP Sweep Range
Fat2: Pray For Death	U, U, B, F, BLK 2 steps away
Animality: Wolf	F, F, D, D Close
Babality:	F, B, F, B, LP (N/A)
Friendship: Raiden Trans.	D+RUN, D+RUN, D+RUN (N/A)
Pit:	RUN, RUN, BLK
Combo:	LK, HP, HP, LP, Hatchet, Hatchet, Shoulder Slam (7 Hit Cp 41%)

Sektor

Teleport:	F, F, LK
Homing Missile:	F, D, B, HP
Straight Missile:	F, F, LP
Fatl: Compactor Range	LP, RUN, RUN, BLK Sweep
Fat2: Flame Thrower	F, F, F, B, BLK Over half screen
Animality: Bat	F, F, D, U Close
Babality:	B, D, D, D, HK (N/A)
Friendship: Ring The Bell	D+RUN, D+RUN, D+RUN (N/A)
Pit:	RUN, RUN, RUN, D
Combo:	HP, HP, HK, HK, B+HK, Homing Missile (5 Hit CS 26 %)

Shang Tsung

1 Fireball:	B, B, HP
2 Fireballs:	B, B, F, HP
3 Fireballs:	B, B, F, F, HP
Ground Eruption:	F, B, B, LK
Fatl: Bed-O-Nails	Hold LP (D, F, F, D) Rel. Close
Fat2: Soul Sucker Close	Hold LP (RUN, BLK, RUN, BLK)
Animality: Snake Sweep	Hold HP (RUN, RUN, RUN)
Babality:	RUN, RUN, RUN, LK (N/A)
Friendship: Joust	LK, RUN, RUN, D (N/A)
Pit:	U, U, B, LP
Combo:	LK, HP, HP, LP, B+HK

Morphs -

Cyrax:	BLK, BLK, BLK
Jax:	F, F, D, LP
Kabal:	LP, BLK, HK
Kano:	F, B, F, BLK
Kung Lao:	RUN, RUN, BLK, RUN
Liu Kang:	360 Motion
Nightwolf:	U, U, U
Sektor:	D, F, B, RUN
Sheeva:	F, D, F, LK
Sindel:	B, D, B, LK
Sonya:	D+RUN+LP+BLK
Stryker:	F, F, F, HK
Sub-Zero:	F, D, F, HP

Sheeva

Teleport:	D, U
Ground Stomp:	B, D, B, HK
Fireball:	D, F, HP
Fatl: Nail Pound	F, D, D, F, LP Close
Fat2: Skin Ripper	Hold HK (F, B, F, F) Rel. Close
Animality: Scorpion	RUN, BLK, BLK, BLK, BLK Close
Babality:	D, D, D, B, HK (N/A)
Friendship:	F, F, D, F, HP (N/A)
Pit:	D, F, D, F, LP
Combo:	HP, HP, LP, HK, HK, LK, B+HK HP, HP, LP, F+HP, Uppercut

Sindel

Fireball:	F, F, LP
Air Fireball:	D, F, LK
Fly:	B, B, F, HK
Scream:	F, F, F, HP
Fatl: Hair Pull Sweep Range	RUN, RUN, BLK, RUN, BLK
Fat2: Death Breath	RUN, RUN, BLK, BLK, RUDT+BLK Close
Animality: Wasp	F, F, U, HP Close
Babality:	RUN, RUN, RUN, U (N/A)
Friendship: Field Goal!	RUN, RUN, RUN, RUN, RUN, RUN, U

Smoke

Teleport:	F, F, LK
Spear:	B, B, LP
Invisibility:	U, U, RUN
Air Throw:	Tap BLK in air
Fatl: World Destruct	U, U, F, D Opposite side of screen
Fat2: Open Wide	Hold BLK (U, U, F, D) Sweep Range
Animality:	D, F, F, BLK Far
Babality:	D, D, B, B, HK (N/A)
Friendship: Blow Horn	RUN, RUN, RUN, HK (N/A)
Pit:	F, F, D, LK
Combo:	HP, HP, LK, HK, B+LP Teleport punch, HP, Harpoon, HP, HP, LK, HK, B+LP (47%)

Sonya

Purple Rings:	D, F, LP
Air Punch:	F, B, HP
Leg Grab:	D+LP+BLK
Bicycle Kick:	B, B, D,+HK
Fatl: Kiss Of Death	B, F, D, D, RUN Anywhere
Fat2: Hlob Anywhere	Hold BLK (U, U, H, D) Rel.
Animality: Bird	Hold LP (B, F, D, F) Rel. Close
Babality:	D, D, D, F, LK (N/A)
Friendship:	B, F, B, D, RUN (N/A)
Pit:	F, F, D, HP
Combo:	HK, HK, HP, HP, LP, B+HP

Stryker

Low Grenade:	D, B, HP
High Grenade:	D, B, LP
Baton Throw:	F, F, HK
Baton Trip:	F, B, LP
Fatl: Tazer	F, F, F, LK Opposite side of screen
Fat2 : Timebomb	D, F, D, F, BLK Close
Animality: T-Rex	RUN, RUN, RUN, BLK 2 steps away
Babality:	D, F, F, B, HP (N/A)
Friendship: Cross. Guard	LP, RUN, RUN, LP (N/A)
Pit:	F, U, U, HK

S.O.S.

Combo:	LK, HP, HP, D+LP, Jump Kick, Baton Toss (6 Hit CS 50%)

Sub-Zero

Freeze:	D, F, LP
Ice Statue:	D, B, LP
Ice Shower 1 (On Top):	D, F, HP
Ice Shower 2 (In Front):	D, F, B, HP
Ice Shower 3 (Behind):	D, B, F, HP
Slide:	B+LP+LK
Fatl: Mist of death	B, B, D, B, RUN Sweep Range
Fat2: Give you a lift?	BLK, BLK, RUN, BLK, RUN Close
Animality: Polar Bear	F, U, U Close
Babality:	D, B, B, HK (N/A)
Friendship: Snowman	LK, RUN, RUN, U (N/A)
Pit:	B, D, F, F, HK
Combo:	HP, HP, LP, LK, HK, B+HK

Shao Kahn

Fireball:	B, B, F, LP
Hammer:	B, F, HP
Shoulder:	F, F, LP
Upward shoulder:	F, F, HP
Point finger:	D, D, LK
Laugh:	D, D, HK

Motaro

Fireball:	F, D, B, HP
Teleport:	D, U
Grab and smash:	F, F, LP
Tail trip:	B+LK
Mercy:	RUN (D, D, D) Rel.

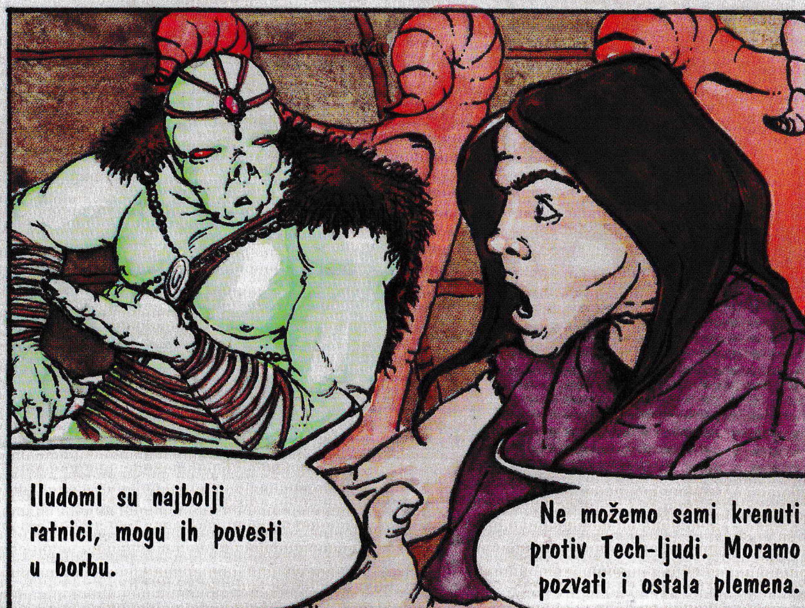
- Babality: Bez bloka u završnoj rundi
- Friendship: Bez bloka u završnoj rundi
- D+B blokira bacanje u 2 player mode
- Na Soul Chamber stage nemojte uppercatirati protivnika jer ćete se stalno boriti na 3 ista ekrana
- N/A znači bilo gdje

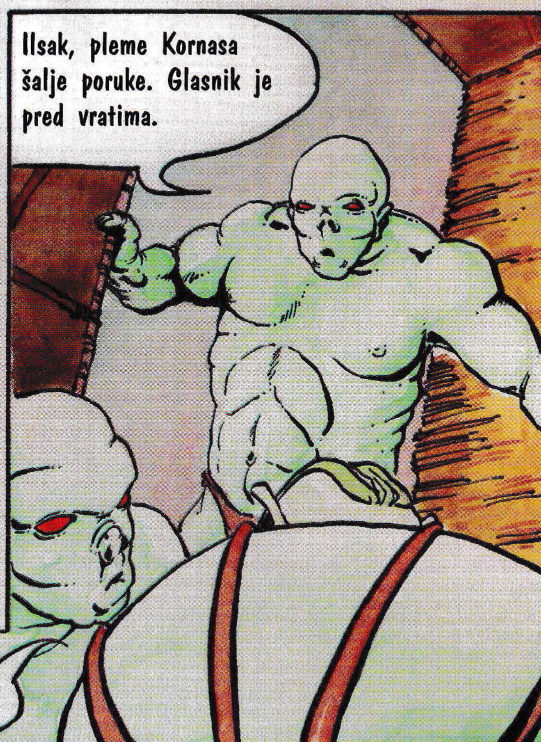
Pozdravi svim igračima, Trance G. iz Vinkovaca.

Legenda:

F-	*Naprijed*
B-	*Nazad*
U-	*Gore*
D-	*Dolje*
LK-	*Niski udarac nogom (LowKick)*
HK-	*Visoki udarac nogom (HighKick)*
LP-	*Niski udarac rukom (LowPunch)*
HP-	*Visoki udarac rukom (HighPunch)*
RUN-	*Trčanje*
BLK-	*Obrana*


Pred nama je noć velikih odluka. Gospodaru, ratnici Iludoma čekaju da im se obratiš.
O svemu se moramo detaljno dogovoriti. Iludomi, svaka greška može biti propast za sve stanovnike Orcama.


Iludomi su najbolji ratnici, mogu ih povesti u borbu.
Ne možemo sami krenuti protiv Tech-ljudi. Moramo pozvati i ostala plemena.


Ilsak, pleme Kornasa šalje poruke. Glasnik je pred vratima.
Neka uđe!


Tech-ljudi su napali pleme Kornasa! Nihov vladar traži našu pomoć.

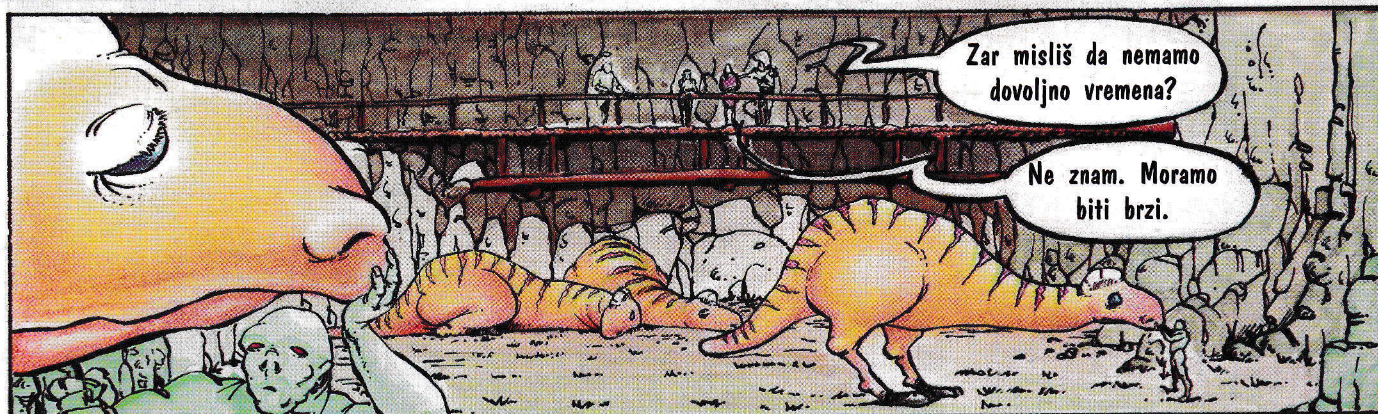

Ovo je prava prilika da se suprotstavimo neprijatelju!
Nismo spremni za borbu. Moramo se dobro pripremiti i okupiti sva plemena.
Nemamo vremena... Dok ih okupimo trebat će nam 40 sunaca!!

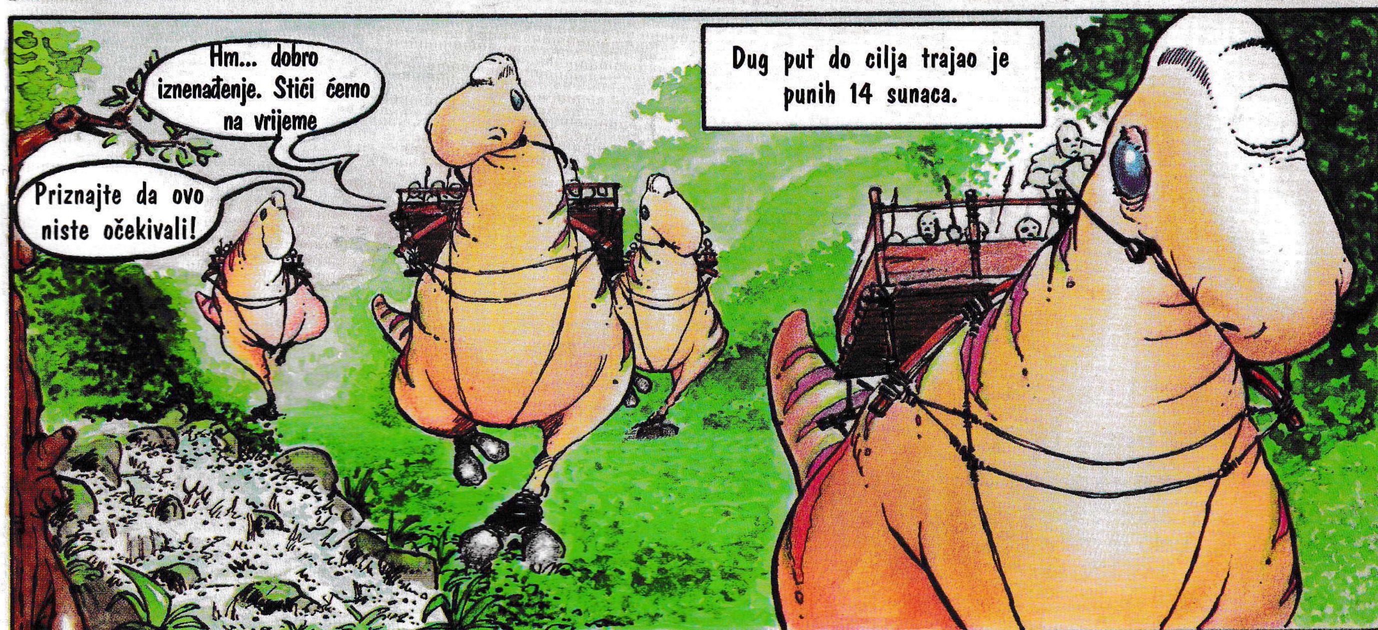

Posljednji put vam govorim! ili ćemo okupiti najbolje ratnike svih plemena na Orcamu ili neću ići s vama u glupe pustolovine!!!
Poslušajmo savjet !


Moramo pronaći način da najbrže obavijestimo sva plemena i pozovemo ih na dogovor.
Vi planiralo, a Drayad razmislio. Mene nitko ne pitati!?


Što da te pitamo kad samo jedeš.
Zar nitko ne mislio na Dan glava?


Dan okupljanja vođa svih plemena!
Moramo odmah krenuti!


Zar misliš da nemamo dovoljno vremena?
Ne znam. Moramo biti brzi.


Hm... dobro iznenađenje. Stići ćemo na vrijeme
Priznajte da ovo niste očekivali!
Dug put do cilja trajao je punih 14 sunaca.

Hackermanija

Moonstone

Kad imate malo života, otiđite do Stonehenga i ljudima dajte nožić (dagger), a oni će vama dati život. To možete beskrajno ponavljati, a da ne izgubite nožić.

Flashback - šifre

	EASY	NORMAL	HARD
1.	BACK	PLAY	CLOP
2.	LOUP	TOIT	CARA
3.	CINE	ZAPP	CALE
4.	GOOD	LYNX	FONT
5.	SPIZ	SCSI	HASH
6.	BIOS	GARY	FIBO
7.	HALL	PONT	TIPS

Gremlin 2

Na listi najboljih rezultata upišite SINATRA pa ćete imati beskonačno života.

Capitain Planet

Na prvu sliku koja se pojavi na ekranu stisnite desnu tipku miša, pa lijevu i imat ćete mnogo života.

Super Stardust

1. HAPPYARCADE
2. MAKEME HAPPY
3. LEARN TO PLAY
4. YOU ARE SO SAD

Bubba'n'Stix - šifre

2. T1QKPF?CMG
3. PXMYGFFW7D
4. 913XPD1LZ5
5. 12!FX?5RJ

Alien Breed 2 - šifre

2. XXDFA
3. ERRATIC
4. RTHAA

Mortal Kombat 1 (PC)

U igri protiv računala, kad vam protivnik istroši snagu, brzo protisnite F1 ili F2 - trebalo bi pisati PLAYER ONE (ili TWO) HAS ENTERED THE TOURNAMENT. Izaberite igrača i igrajte udvoje. Pobjednik će igrati dalje kad stisne ESC. Kredit se neće trošiti.

X-IT - šifre

033028	688631
555925	450418
567597	898476
276614	095909
517375	589611
877535	394695
829508	068948
287682	665513
221620	
728441	
640537	
558170	
170088	

Death Mask - šifre

2. 52385
3. 22428
4. 84843
5. 22087
6. 38641
7. 06395

Magic Carpet 2

U toku igr otipkaj "i" i "windy", a zatim pritisni:

Alt-F1: sve čarolije
Alt-F2: više Mana
Alt-F3: uništi protivničke igrače
Alt-F4: uništi protivničke dvorce
Alt-F5: uništi protivničke balone
Alt-F6: popunjavanje energije
Alt-F7: uništi neprijatelje
Alt-F8: viši nivo iskustva
Alt-F9: besplatne čarolije
Alt-F10: neranjivost

Slipstream 5000

U početnom ekaranu (main screen) utikaj "refinery" za beskonačno novca.

Colonization

Za cheat menu pritisni Alt i upiši win tokom igre.

Terninal Velocity

U toku igre utipkaj:

trigods-	neranjivost
3drealm-	obnavljanje oružja
trishld-	obnavljanje štita
triburn-	povećanje afterburnera
maniacs-	1000 jedinica afterburnera
trinext-	slijedeći nivo

Rebel Assault 2 Codes

Begginer
Chapter 02: JABBA
Chapter 03: ENDOR
Chapter 04: LACHTON
Chapter 05: BORSK
Chapter 06: KROYIES
Chapter 07: AURIL
Chapter 08: KAMPL
Chapter 09: FERRIER
Chapter 10: GALIA
Chapter 11: DENARII
Chapter 12: SADOW
Chapter 13: ONDERON
Chapter 14: ALEEMA
Chapter 15: CATHAR
Finale: DOMINIS

Novice:
Chapter 02: EWOKS
Chapter 03: CHEWIE
Chapter 04: DANKIN
Chapter 05: NOGHRI
Chapter 06: CHAMMA
Chapter 07: BOGGA
Chapter 08: INCOM
Chapter 09: KOTHUS
Chapter 10: KRATH
Chapter 11: SIOSK
Chapter 12: ADEGAN
Chapter 13: AMANOA
Chapter 14: AMBRIA
Chapter 15: SYLVAR
Finale: MIRALUKA

Normal:
Chapter 02: BANTHA
Chapter 03: KATANA
Chapter 04: DENGAR
Chapter 05: PELLAEON
Chapter 06: ITHULL
Chapter 07: STEMNESS
Chapter 08: MYRKA
Chapter 09: CHURBA
Chapter 10: ARTOO
Chapter 11: SATAL
Chapter 12: LOBUE
Chapter 13: AMANOA
Chapter 14: STURM
Chapter 15: CRADO
Finale: CARRACK

Expert:
Chapter 02: ANAKIN
Chapter 03: KENOBI
Chapter 04: FORTUNA
Chapter 05: MODON
Chapter 06: OMMIN
Chapter 07: REKKON
Chapter 08: SHAZZEN
Chapter 09: KIIRIUM
Chapter 10: GUNDARK
Chapter 11: DIANOGA
Chapter 12: ATUARRE
Chapter 13: ESSADA
Chapter 14: PAPLOO
Chapter 15: NASH
Finale: PESTAGE